Tot.199

《潜龙谍影4 爱国者之枪》发售日最终确定！《潜龙谍影在线》最新情报正式公开！

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊



问题小卖部 特别版

游戏玩家进修班

你必须知道的主机常识66问

特稿

人中之龙

如龙系列回顾



赠品 | 战神 奥林匹斯之链精美海报
+Gamehalo DVD mini

最强攻略

战神 PSP 奥林匹斯之链

高达无双 特别版 PS2

NDS 灵光守护者

2008.4A 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
07>
9 771008 060006

真·风神制作 Gamehalo DVD mini

怪物猎人 携带版 2nd G 最新预告片／街头霸王Ⅳ最新预告片
彩虹六号 维加斯2 前瞻／360全方位影像版Vol.9／PS3 HOME影像版Vol.3

廣告已屏蔽

697354

Take Two好女待嫁 EA20亿聘金求婚

EA打响并购反击战！



去年末，Activision闪电宣布与法国Vivendi Games（暴雪母公司）合并，成立Activision Blizzard，其市值达189亿美元，年收入38亿美元，超越EA，成为全球第一大第三方游戏发行商。当时业界分析家就提出EA为保其业界老大的地位，必然会展开收购反击战。时隔两个多月，EA果然开始行动，它的收购对象正是手中握有《横行霸道》、《生化奇兵》等名作的Take Two公司！

焦点 OUR FOCUS

编 星夜　美编 木仙

EA 20亿美元现金收购



John Riccitiello

去年11月，Activision Blizzard并购案发生的几天前，EA首席执行官John Riccitiello在路透社媒体峰会中表示，游戏业经过多年的并购和淘汰之后，如今收购机会已几乎干涸，适合并购的企业已经很少。在Activision Blizzard并购案公开之后，人们将目光纷纷聚焦在Take Two身上，这是一家拥有众多知名游戏品牌，却又资金周转不灵的企业，可说是最适合收购的对象之一，EA自然也看到了收购Take Two的潜在价值。

今年初，Riccitiello向Take Two主席发了一封“求婚信”，表示愿意以Take Two当日收盘价高出64%的价格收购该公司。当日Take Two的收盘价为15.83美元，EA提出的收购价为26美元，算下来总共的收购费用约为20亿美元，EA表示他们愿意支付现金。但Take Two董事局认为，EA开的价码太低，于是回绝了EA的收购。但EA并未就此死心，2月24日，EA向媒体公开了他们的收购计划。EA之所以将计划公开，是为了让Take Two的持股者们知道他们提出的诱人条件，从而通过持股者迫使Take Two管理层就范。

2月25日，EA在电视电话会议中表示，他们提出的收购价格非常公道，无论是两家公司双方，还是持股者和消费者，都可以从中获益。为了表明自己的决心，EA同一日还为此次收购开设了一个网站“eatake2.com”，提供有关此收购案的问答，Riccitiello本人也发表了一封诚挚的公开信。

Take Two 我们没那么便宜！

Take Two拒绝收购的原因有两点：其一是嫌出价太低，其二是担心影响《GTAIV》的销售。Take Two董事局主席Zelnick表示，EA“严重低估”了他们拥有的品牌、人才和消费者忠诚度的价值，此外Take Two目前正在进行改革，在改革完成后将会进一步增强Take Two的价值，EA所提出的收购价格并没有充分意识到Take Two的潜在价值。Zelnick说：“我们认为EA主动提出的收购提议是非常机会主义的，想要趁着我们的《GTAIV》即将发售之际引人注目，因为这是业内最有价值、最有生命力的游戏系列之一。”

不过Take Two并没有彻底排除“嫁给”EA的可能性，实际上EA提出的条件还是让Take Two十分心动的。Zelnick表示愿意在4月30日与EA展开谈判，即《GTAIV》发售之后。因为《GTAIV》发售后必然会让Take Two成为业界巨星，股价也必然大涨，在与EA谈并购条件时就有筹码提出更高的价格。EA对此表示不屑，Riccitiello认为到了现在这个阶段，《GTAIV》的发售计划已经是板上钉钉的事，从生产到宣传，以及货架位置等安排都早已确定，进行收购谈判不会对该作有任何影响。



Strauss Zelnick

Zelnick还对合并可能导致的裁员表示担忧，因为EA与Take Two有很多业务重叠。EA则表示如果合并成功，今后将善待Take Two的人才，因为EA拥有业界最好的工作环境，而且EA不会改变Take Two旗下工作室的现有文化，不会干涉其游戏开发，EA要做的只是通过他们的强大营销渠道让Take Two的游戏卖得更多，还可以将其打入南美、东欧等小市场，可以利用EA的丰富资源让Take Two的游戏在更多主机上出现。

Take Two方面随后透露，自从EA求婚一事公布以来，他们紧接着收到了多家公司的并购提议，至于是哪些公司并未透露。

分析家 Take Two得了便宜还卖乖

关于EA收购Take Two的动机，主要有两个方面：其一是EA在M级游戏类型（17岁以上）上较为薄弱，而Take Two的《GTAIV》、《生化奇兵》等游戏足以让EA在该领域处于近乎无敌的状态；其二是因为Take Two的体育游戏品牌（2K Sports）是目前EA在体育游戏市场上最大的竞争对手，而且2K的体育游戏质量经常被视为强于EA，将Take Two收购之后，EA就几乎完成了对体育游戏的垄断，特别是在橄榄球、篮球、冰球、拳击等游戏类型上可以享受到极大的垄断优势。

但Take Two可以说是一朵带刺的玫瑰，虽然诱人，却也有很多不利因素，最麻烦的地方就是各种法律纠纷。历来《GTA》虽热卖，却总是官司缠身，这会带来大笔的律师费、赔偿金等开支，对企业形象也是不利的影响。而且过去几年Take Two的财务问题众多，还经常传出金融丑闻。Wedbush Morgan证券分析家Michael Pachter表示：“我看不到有比EA更合适的买主。其他任何公司如果买了Take Two，就要直面EA在体育游戏上的血战，要么就只能放弃体育游戏。不会有多少人想要花这么多钱与EA过不去。”Pachter认为就算Take Two董事局不同意，EA也会采用敌意收购的方式，在公开市场上收购足够多的股份，获得对Take Two的控制权。高盛分析家Mark Winekes则认为EA还是会优先采用和平收购的方式，必要时可能会提高价码，但Take Two不能太婆妈，拖得太久EA将可能最终放弃。太平洋皇冠证券分析家Evan Wilson也认为Take Two是得了便宜还卖乖，EA花那么多的现金收购“实在是太浪费了”，因为Take Two的很多业务都是与EA重叠的，而且EA在体育游戏上已经无敌，化解了2K Sports这个对手好处不会太大。

EA的收购声明公布之后，其在纽约证券交易所的股价下跌了5.2%，而Take Two的股价暴增54.9%，达到了26.89美元，甚至超过了EA提出的收购价。但如果EA放弃收购，Take Two股价必然惨跌。

游戏机实用技术
中国电视游戏第1刊
总第199期 TV GAME半月刊
2008年4月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

Part 1

4A

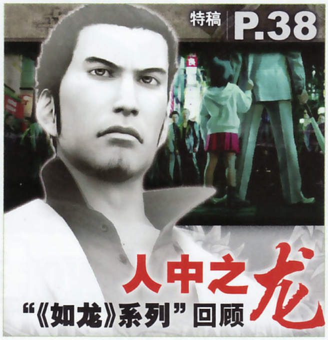
COVER STAFF

封面用图：《潜龙谍影4 爱国者之枪》
设计总监/封面设计：Jason

©1987 2008 Konami Computer Entertainment Co., Ltd











游戏情报站

索尼游戏开发总指挥辞职！ 4
《生化危机5》将于今年10月发售？ 5
《潜龙谍影4》6月12日发售，将推出PS3同捆套装 5
索尼微软就蓝光版X360展开谈判？ 8

前线狙击

潜龙谍影4 爱国者之枪 12
潜龙谍影在线 14
无限的边境 超级机器人大战原创世纪传奇 16
星之海洋 二度进化 20
前线任务2089 22
彩虹六号 维加斯2 24

研究中心

任天堂全明星大乱斗X 82
粉红毒血 84

攻略透解





游戏立方

多边共享区 90
软硬兼施 92
我们是冠军 93
猎人集会所 94

特快专递

世界树迷宫II 诸王的圣杯 76

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

战神 奥林匹斯之链 ①	SCEA ②	动作 ③
④ PSP	GOD OF WAR：Chains of Olympus ⑤	⑥ 美版
	2008年3月4日 ⑦ 1人 ⑧	39.99美元 ⑨
	无对应周边 ⑩	⑪ 对应玩家年龄：17岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

中国电视游戏第1刊
游戏机实用技术

CONTENTS

Part 2

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负一投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权一对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总 顾 问：李子希
社 长：马 力
总 编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶
王伊浩
执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方
编 委：黄毅华 冯 健
罗质彬 王双鄂
王锐愚 郝 鑫
吕思霆

主 管：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组 版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订 阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年4月1日
定 价：人民币9.80元

固定栏目

排 行 榜 检阅游戏销售的实际成绩 10
新作短波 未发售游戏的最新资讯大杂烩 26
编辑部落 这里是UCG小编们的纸上博客 37
黄 金 眼 最近发售游戏的多视角评价 42
PS2殿堂 回味昔日经典 探索全新风采 46
游风艺苑 用画笔描绘你自己的游戏世界 75
游戏进行时 挖掘二线精彩 品位热门流行 78
自 由 谈 让读者玩友在此畅所欲言 87
PS3 HOME 带给你关于PS3的一切 96
360全方位 搜罗半月间次世代先锋最新动向 98
Wii 世 代 解读异质主机的方方面面 100
读编往来 读者与编辑的轻松交流 102
小编寄语 倾听小编们的生活感悟 106
新作发售表 近期即将发售的游戏列表 110

Gamehall DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehall 影·像·收·录 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！













特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

游戏索引

本期内文所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC
街头霸王Ⅳ 光盘
战国BASARA X 光盘

NDS
恶梦骑士 27
光辉圣约2 意志 28
寒蝉鸣泣之时 绊 27
灵光守护者 42 58
前线任务2089 22
世界树迷宫Ⅱ 诸王的圣杯 76
世界因我而转 26
无限的边境 超级机器人大战原创世纪传奇 16
戏剧迷宫 樱花大战 缘因有你 28
益智之谜 战神的挑战 78

PS2
粉红毒血 84
高达无双 特别版 43 64
魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗 79

PS3
彩虹六号 维加斯2 24 光盘
谍影重重 光盘
鬼屋魔影5 光盘
乐高蝙蝠侠 29
乐高夺宝奇兵 29
迷失 穿越多莫斯 43 光盘
纳尼亚传奇2 29
潜龙谍影4 爱国者之枪 12
潜龙谍影在线 14
如龙 见参 42
未知海域 德雷克的宝藏 44
益智之谜 战神的挑战 78
战场的女武神 26 光盘
战地双雄 42

PSP
重生传说 28
怪物猎人 携带版 2nd G 光盘
无双大蛇 80
星之海洋 二度进化 20
益智之谜 战神的挑战 78
战神 奥林匹斯之链 42 48

Wii
口袋妖怪农场 27
任天堂全明星大乱斗X 82
世界足球 胜利十一人 灵魂人物 2008 43
益智之谜 战神的挑战 78
英雄不再 45
御姐武戏 革命 80

X360
FIFA街头足球3 43 79
彩虹六号 维加斯2 24 光盘
谍影重重 光盘
鬼屋魔影5 光盘
空间跳跃 光盘
乐高蝙蝠侠 29
乐高夺宝奇兵 29
迷失 穿越多莫斯 43 78 光盘
纳尼亚传奇2 29
偶像大师 Live For You 43 81 光盘
杀戮俱乐部 光盘
益智之谜 战神的挑战 78
战地双雄 42

收 藏 者：

收藏日期：

游戏情报站

栏目主持 | 星夜

NEWS
NEWS BLOG
INTERVIEW
EDITOR'S SPOTTING
CRITICISM

新闻 | 名人博客 | 业界访谈 | 编辑视点 | 评论

GAME NEWS STATION

本期大事记

2月24日 EA宣布计划用20亿美元收购Take Two，但Take Two方面对这一收购价格不满因而拒绝，但多数业内人士认为，EA对Take Two可谓志在必得，Take Two方面也有意在《GTAIV》发售之后与EA进一步谈判。

2月25日 索尼宣布SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森辞职，从2月29日开始，由SCEI社长平井一夫暂代其职位。菲尔·哈里森今后将成为法国Infogrames公司总裁。

2月26日 德国娱乐软件协会（BIU）宣布，从2009年开始，莱比锡Games Convention游戏展将会搬到科隆，更名为GamesCom。

2月27日 路透社报道，Activision股东对于Activision Blizzard并购案表示不满，认为他们的利益将遭到损失。

2月28日 SCEE宣布将于3月下旬在欧洲推出两款PS3新套装，分别赠送《GT赛车5 序章版》或三张蓝光影碟。

2月29日 Konami宣布《潜龙谍影4》将于6月12日在日本、北美和欧洲上市，索尼将于同期推出该作与80GB版PS3的捆绑套装。

3月3日 由于日元与美元汇率的大幅波动，任天堂股价暴跌6%，其市值较峰值已缩水三成以上。

3月4日 《古墓丽影》发行商Eidos宣布将裁员200人，取消14款游戏开发计划。

3月4日 角色扮演游戏之父加里·吉盖克斯逝世，享年69岁。

3月5日 Capcom在其官方博客发布《生化危机5》的市场和公关人员招聘启事，业内传闻《生化危机5》将于今年秋季发售。

3月6日 苹果召开iPhone软件开发套件发布会，表示今后将加强iPhone的游戏功能，EA、世嘉等都已加盟iPhone。

3月6日 英国《金融时报》报道，微软已经开始与索尼谈判为X360开发蓝光光驱事宜。

事件 索尼游戏开发总指挥辞职！
SCE持续动荡，菲尔·哈里森转投Atari



去年4月，久多良木健宣布退休，卸下了在SCE的会长兼CEO职务，让SCE进入了平井一夫的时代。在整个2007年里，SCE的高层更迭异常频繁，SCEE（SCE欧洲）和SCEA（SCE美国）相继进行大规模裁员，多位高层辞职。如今SCE最著名的公众人物之一也宣布辞职，他就是SCE全球工作室（SCE WWS）总裁菲尔·哈里森（Phil Harrison）。

2月25日，索尼宣布菲尔·哈里森已经辞职，从2月29日开始，SCEI社长兼CEO暂代其SCE WWS总裁的职务，至于今后顶替菲尔·哈里森的人选目前并未确定。菲尔哈里森在SCEE和SCEA都担任过高层，他同时也是SCEI代表董事，并兼任SCEE执行副总裁，索尼将其描述为"一个核心人员，成功投放了PS家族的所有硬件产品和创新软件，帮助扩张了全球电脑娱乐软件市场。"在SCE的声明中，平井一夫说："作为SCE的创始成员之一，菲尔在PS业务以及我们产业的开发和成长中扮演了关键角色。"

在菲尔·哈里森辞职声明公布的第二天，SCEA紧接着公布了高层的重大变动决定，公关部、销售部和人力资源部最高层全部换人。Robert Dyer将会担任SCEA公关部高级副总裁，他曾是Crave Entertainment公司的总裁兼首席运营官，更早之前曾在Eidos和水晶动力工作室担任高层；Ian Jackson将会担任销售部副总裁，此前他曾是SCE加拿大的常务董事，也曾在EA、松下、微软等公司担任管理人员；担任SCEA人力资源部副总裁的Sally Buchanan为内部晋升。

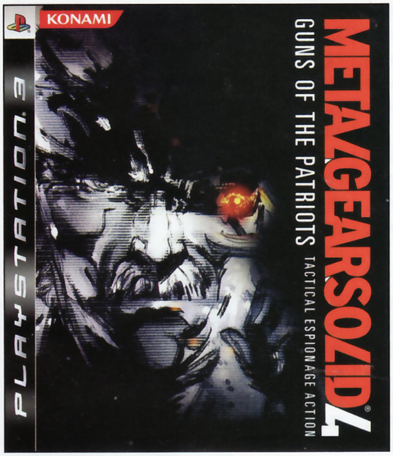
令人意外的是，菲尔·哈里森辞职后，将会前往法国的Infogrames公司担任总裁兼常务董事，而这家公司的美国分公司Atari目前正濒临破产，Infogrames本身也深陷困境。今后菲尔·哈里森的主要职责是"将集团的游戏开发和发行引向网络时代"，当然，他的当务之急是让Atari摆脱破产危机。Atari曾是美国风云一时的主机商，又叫雅达利，后来公司濒临破产，相继被多家公司收购，仍然逃脱不了倒闭的命运。最后法国Infogrames公司买下了"Atari"商标权，将其美国分公司更名为Atari，但自此之后事业不顺，也落得个濒临破产的境地。菲尔·哈里森在其就职声明中说："这是加入Infogrames重塑Atari未来的完美时机，这是业界最具传奇色彩的商标。游戏正在向网络时代发展，我相信我们有很好的机会为全世界的玩家创造惊人的网络化游戏和社区体验。"

作为SCE WWS的总裁，菲尔·哈里森是SCE游戏开发的最高负责人，掌管SCE第一方近200款游戏的开发，而且也负责与第三方的关系拓展，从如此重要的职位上退出，转而到一家处境极其艰难的第三方游戏公司就职，这显然是一种从高处向低处跳的行为，实在是令人难以理解。欧美媒体普遍认为，菲尔·哈里森的辞职是因为其与日本总部之间存在纠纷。在2月18日举办的游戏开发者大会中，菲尔·哈里森曾公开抨击日本总部不思创新，他说："我一直在为全家同乐的游戏摇旗呐喊，比如《歌星》、《EyeToy》等，可我们的日本同事却说在日本这种游戏没市场——因为大家都不喜欢一起聚在沙发上玩游戏，这种事不可能发生。然后Wii就出现了。"他还称赞《Wii Sports》是一款浓缩了真正次世代概念的游戏，这是SCE高层首次在媒体面前公开盛赞Wii。此举显然激怒了日本总部，成为哈里森被迫辞职的导火索。

菲尔·哈里森在游戏业有二十几年的从业经验，最早是一位游戏设计顾问兼美术师，1989年进入当时相当有名的英国游戏公司Mindscape International，1992年加入索尼，那时SCE还没有成立。在索尼决定进入游戏业之后，菲尔·哈里森负责向欧洲的第三方游戏公司推销PS的概念，说服他们加入到PS的游戏开发，他还为索尼在英国成立了SCEE英国工作室。1996年，哈里森被调到美国，成为SCEA第三方关系部及游戏研发部副总裁，至此，索尼在北美的游戏软件开发无论是第一方还是第三方，都归他掌管。2005年，SCE将其旗下各负责游戏开发的部门和分公司统合成为SCE WWS，哈里森成为总裁，掌管13个工作室的产品规划和开发。

2005年索尼在E3展上首次公开PS3，菲尔·哈里森成为这一届展会最受关注的人物之一，当人们纷纷猜测PS3的那些影像是CG还是实际画面时，他公开表示那些是"以PS3的目标性能为依据制作的CG"。后来PS3的各种危机逐渐浮出水面，哈里森也经常在非正式场合透露SCE内部的种种困境。自2005年以来，菲尔·哈里森是SCE曝光率最高的高层之一，SCE几乎所有的重要产品和战略发布会以及基调演讲他都会露面，这让他成为与久多良木健和平井一夫一样成为SCE的头面人物。此次菲尔·哈里森的下台以及SCEA三大部门高层的集体大换血表明SCE目前正在进行空前激烈的内部改革。

软件 《潜龙谍影4》6月12日发售，将推出PS3同捆套装



2 月份从全球各地的零售商透露的消息就已经基本可以确定《潜龙谍影 4》将会在 6 月中旬发售，2 月 29 日，Konami 正式宣布本作将于 6 月 12 日开始在日本、北美、欧洲和亚洲地区同时发售。

《潜龙谍影 4》是庆祝系列诞生 20 周年的献礼之作，该系列截至 2007 年 12 月总销量已经超过了 2200 万套。本作号称将会是系列的完结篇，系列各主要角色的未解之谜都会在本作中揭开。并且本作对 PS3 也具有非凡的意义，被国外众多媒体称为 PS3 最后的第三方独占大作，选择在 6 月淡季发售，将有望令 PS3 逆市而动，一举赶上竞争对手。为了增强该作的推动作用，SCE 目前与 Konami 已经联合展开超大规模的宣传预热，在全球各大游戏杂志都刊登了超大篇幅的发售前报道以及广告，更大规模的广告宣传活动将陆续展开。

为了让《潜龙谍影 4》大幅带动 PS3 的销量，在该作发售期间，索尼也将会推出将该作与 80GB 版 PS3 同捆销售的版本。根据美国 GameStop、亚马逊等零售商提供的消息，这个《潜龙谍影 4》的 PS3 同捆套装还会包含一个 DualShock3 振动手柄，售价仅为 499.99 美元，与原先的普通 80GB 版 PS3 售价相同。DualShock3 手柄虽然去年 11 月就已经在日本推出，但美版要等到今年 4 月份才会上市，售价为 54.99 美元。

在日本，《潜龙谍影 4》将会推出三种版本，普通版将会包含《潜龙谍影 4》以及《潜龙谍影在线》的新手入门包。所谓《潜龙谍影在线》新手入门包相当于是《潜龙谍影在线》的一个公测客户端，玩家可以借此参与到该作于 4 月末开始的公测，其中包含有 5 个关卡，以及游戏入门所需的对战规则与网络沟通交流等基本功能；特别版在普通版的基础上增加一张特典蓝光影碟，美国零售商的消息显示，这张蓝光影碟为《Metal Gear Saga 2.0》，包含了对系列剧情的回顾、角色介绍、以及游戏的各种预告片；日版的超值包在特别版的基础上包含一台 PS3 主机，型号未定。以上三种版本的详情以及售价将于 3 月 21 日公开，同日开始接受订购。

软件 《生化危机5》将于今年10月发售？

Capcom 近期正致力于将其经典品牌全面复苏，除了最受关注的《街头霸王 IV》外，还有《生化尖兵》、《战场之狼 3》（注）等名作续集，而在这之外，还会有不少惊喜等着玩家。3 月 4 日，Capcom 在其美国官方博客中的招聘帖中说："我们目前正有 15 个项目在同时进行中（还会有更多），其中有很多都是尚未公布的。" Capcom 表示，目前他们正在大规模扩大其在北美的游戏开发实力，在未来几年内将会进行全力扩张。

这段时期，Capcom 已经在美国官方博客里数次发表招聘声明，而其中更为重要的一则声明是 3 月 5 日发布的《生化危机 5》招聘启事。Capcom 表示这次为《生化危机 5》招聘的并非开发人员，而是营销和公关人员。多数大作都是从发售的半年前开始进行集中宣传，这也是最需要市场和公关人员的时候，因此 Capcom 的这则招聘启事是否意味着《生化危机 5》将于年内发售呢？

国外一些知名媒体目前都指出《生化危机 5》很可能在今年秋季发售。《EGM》杂志宣称《生化危机 5》将在今年圣诞前发售；PSU 网站宣称得到了可靠的内部消息：《生化危机 5》最早可能于今年 10 月份左右推出；IGN 网站也宣称该作将于秋季发售。《生化危机 5》于 2005 年 7 月首次公开，开发至今至少已有三年，以 Capcom 目前的次世代游戏开发实力，用这么长的时间足以做好《生化危机 5》，更何况 Capcom 的下一财年也确实需要这样一款大作支撑业绩。



▲去年 E3 展中公开的最新预告片已经可以看出本作系统延续了《生化危机 4》，而且看起来完成度似乎不低。

业界声音

由于光碟空间不够，我们没法在游戏中加入其他语言的配音，因此日版不会有英语配音，而美版和欧版也不会有日语配音。

——Kojima Production 助理制作人 Ryan Payton 日前表示，蓝光光碟的容量对于《潜龙谍影 4》来说仍然是不够的，他们不得不牺牲了一些内容。而小岛秀夫也在近期于日本游戏杂志的采访中表示，他对本作的画面质量还是不大满意，但是由于容量限制，只能在某些地方做出妥协。目前的双层蓝光光碟容量为 50GB。

对于跨平台游戏的玩家来说，成就点数理所当然应被列为选购 X360 版的关键理由之一，这一文化的普及和成功是毋庸质疑的。

——不久前美国《Gamepro》杂志对多款 PS3/X360 跨平台游戏进行评测，结果得出的结论是 PS3 版整体素质高于 X360。对此微软全球市场部主管 Albert Penello 表示不服，并指出成就系统是 X360 版的一个独特卖点。

从更高的战略角度来思考这一代家用机竞争，我们认为现在还不足以断定最后的胜负。诚然，Wii 在第一轮的竞争中凭借低价位的优势抢占了相当多的市场份额，但随着索尼和微软两家逐步下调主机售价，其家用机的销售也会随之提速，而且这两家依然还保留着充足的后劲。

——THQ 总裁 Brian Farrell 日前表示，次世代战争远未结束，Wii 尚未胜出，第三方应放眼未来。

你可以用镀金的棋盘和镶着钻石的棋子下国际象棋，当然也可以找张纸画上格然后用廉价的塑料棋子玩，但不管是哪一种，游戏本身的乐趣是没有区别的。

——《街头霸王 IV》制作人小野义德日前表示虽然《街头霸王 IV》将优先在 PS3 和 X360 上推出，但是完全可以把 Wii 列为潜在对象，甚至还可以选择 GBA。他对于宫本茂"机能提升与游戏乐趣无关"的说法表示赞同。

我想世界在前进，东芝在前进，我们也在前进，我们将会以有意义的方式支持蓝光。

——对于微软将支持蓝光的报道，微软 CEO 史蒂夫・鲍尔默表示微软当然会顺应时势，但并未透露将以何种方式支持蓝光。

小贴士 TIPS 战场之狼3：将Capcom经典射击游戏系列《战场之狼》（Commando）全面3D化的游戏，将在XBLA和PSN上提供下载。《战场之狼》1985年诞生于街机，是一款纵卷轴的射击游戏。

新闻短波

Activision Blizzard并购案出现变数

路透社于2月27日报道，Activision股东对Activision Blizzard并购案提出不满，认为在此次合并中，他们的利益将受到损失。按照合并计划，Vivendi方面将持有Activision Blizzard 52%的股份，投资者认为这让Activision处于“令人不悦的少数派地位”。

《薄雾》5月发售

育碧宣布，多次延期的《薄雾》(Haze)确定将于今年5月发售。《薄雾》是PS3上为数不多的第三方独占游戏之一，也是育碧重点打造的新品牌之一。



NDSL触摸屏制造商被调查

据日本时事通讯社（Jiji Press）报道，日本公平交易委员会于2月27日突击搜查了夏普和日立显示器有限公司（NDSL最主要的两家触摸屏供应商）的办事处，日本公平交易委员会怀疑这两家公司从2005年开始就一直在蓄意控制NDSL所用的触摸液晶屏价格，导致NDSL虽然上市已久，成本却迟迟无法得到控制，此举构成了不正当经营行为。夏普发言人表示，他们公司目前正在着手调查此事，而日立显示器的发言人也承认公平交易委员会确实对它们公司进行了突击检查，但并未说明原因。

任天堂股价暴跌

3月3日，由于美元与日元的汇率跌到了102.62日元的三年来最低点，在美国的业务比重极大的任天堂遭到严重冲击，当日在大阪证券交易所的股价下跌6%，跌至每股50200日元。比起去年10月达到的73200日元每股的峰值，任天堂目前的股价已经缩水了三成以上。虽然目前Wii和NDS的销售成绩仍然持续看好，但任天堂在美国的业务比重达到日本国内的两倍以上，汇率的波动必然使其利润大大降低。

《战神》特别版PSP

虽然《战神 奥林匹斯之链》已经上市，但SCEA表示该作的同捆限定版PSP套装将会在6月份推出，售价为199.99美元。这款套装中包含游戏一套，红色特别版PSP一部，一张《SuperBad》UMD影碟，以及一张可以从PSN免费下载《虹吸战士 战斗行动》到记忆棒中的下载凭券，该作目前在PSN上的下载费用为9.99美元。



tri-ACE神秘新作

Square Enix日前宣布，PSP版《星之海洋 二度进化》的预约特典将会是一张收录tri-ACE多款新作影像的DVD，其中包括《星之海洋4》、《无尽隐秘》这两款已公布大作，同时还有一款从未公开的新作影像。

特报 EA与世嘉加盟iPhone游戏发展计划

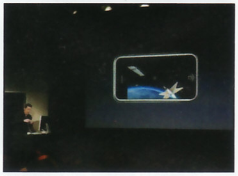


苹果公司于3月6日在加州Cupertino召开发布会，公布了iPhone的软件开发套件(SDK)发布计划，并且在发布会中宣布世嘉和EA已经加盟iPhone的游戏开发，首批游戏包括获得众多大奖的《孢子》(注)与《超级猴球》。

苹果的iPhone SDK将于6月份发布，届时所有人都可以免费下载。这套SDK包含更丰富的开发工具，可以充分发挥iPhone的多点触摸、三轴加速感应等功能，个人用户每年只要交纳99美元就可以获得技术支持和相关服务，企业版为每年299美元。用户为iPhone制作的软件可以在苹果最新的App Store上提供收费或免费下载，下载收入的30%需要交纳给苹果。

发布会中重点演示了为iPhone开发的游戏，其中EA的《孢子》和世嘉的《超级猴球》都是只用了两个星期就做出了一个样本，其中《超级猴球》可以利用iPhone的动作感应功能用倾斜手机的方式进行操作，并且画面几乎达到了家用机版的水平，世嘉的制作人员表示，iPhone的强大处理能力让他们非常惊讶。现场演示的另外一款游戏是3D飞行射击游戏《Touch Fighter》，这将会是iPhone游戏计划的首发游戏之一，可以全程使用动作感应的方式操控方向，点击屏幕即可射击，操作简单方便，画面也可以稳定保持在每秒30帧。

为了鼓励用户积极为iPhone开发软件，苹果目前已经与KPCB投资公司一起投入1亿美元设立了iFund基金，优秀的软件将会获得现金奖励。



▲飞行射击游戏《Touch Fighter》的现场演示。

特报 成都动漫游戏产业振兴基地结硕果

（2008年2月29日，成都）作为国内第一个视频游戏孵化项目，“国家动漫游戏产业振兴基地微软游戏技术平台”（以下简称“微软游戏技术平台”）日前在成都宣布，年内将向全球游戏玩家隆重奉献由入驻微软游戏技术平台的本土团队制作的首款游戏——《疯狂老鼠》。该游戏由上海灵禅信息技术有限公司开发，目前正在进行正式发布前的修订和技术认证工作，将通过微软的X360在线服务平台Xbox LIVE ARCADE供玩家下载使用。这标志着中国视频游戏软件开发工作迈上了新台阶，揭开了中国自主研发视频游戏软件的新篇章。

在2006年9月举行的“微软游戏技术平台”创意大赛中，来自全国的15家公司提交了25个游戏创意，最终有7家企业的9个游戏创意胜出，入驻“微软游戏技术平台”进行开发孵化。微软公司的专家在项目开发过程中做了有针对性的技术培训和指导。时至今日，第一阶段的孵化工作取得了丰硕的成果，上海灵禅信息技术有限公司开发的《疯狂老鼠》已经达到了国际市场发行的要求，将正式发布。这款游戏是第一款由中国本土的开发团队自主研发，拥有完全知识产权并且针对海外市场发行的视频游戏。在四川省文化厅、成都市信息办、成都市高新区等政府部门的指导下，“微软游戏技术平台”在指导、培训中国的动漫游戏专业人才、推动中国数字娱乐产业全方位发展、推动本地人才积极参与国际竞争方面，做了有益的尝试。

目前，“微软游戏技术平台”第二阶段的创意大赛已经全面启动，有近20家游戏开发企业提交了游戏创意。经评审团对参赛游戏概念、游戏原型和参赛团队的开发实力进行评审后，最终获胜的开发团队将进驻“微软游戏技术平台”，在微软专家的指导下展开游戏软件的开发工作。

四川省文化厅的窦维平副厅长对该项目的实施及已经取得的成果给予充分肯定，他指出：“四川省文化厅、成都市文化局和成都高新区等部门为微软游戏技术平台一年多来取得的成就感到由衷的高兴，感谢微软公司，尤其是微软的各位专家为项目孵化所付出的辛勤努力。我们希望在微软公司的帮助下，入驻平台的游戏开发团队能够更快提高自己的水平，开发更多具有中国文化内涵的游戏软件，向国际市场推广，从而通过游戏软件的出口推动中国的文化‘走出去’。胡总书记在十七大报告中指出，‘当今时代，文化越来越成为民族凝聚力和创造力的重要源泉、越来越成为综合国力竞争的重要因素’。激发全民族文化创造活力，提高中国文化的软实力和在国际社会的影响力，使社会文化生活更加丰富多彩，已经成为了全社会的共识和共同努力的方向。我们希望能够进一步加强与微软公司的合作，同时也希望将这方面的合作逐步扩大到更广泛的领域。我们省文化厅、成都市文化局和成都高新区等有关部门将一如既往地支持平台的各项工作，提供必要的政策和资源支持。”

上海灵禅信息技术有限公司的发言人说：“通过一年的努力，我们学习了视频游戏开发的先进技术，也认识到视频游戏在海外拥有广阔的市场。《疯狂老鼠》在Xbox LIVE平台的发布也让我们深受鼓舞，我们希望能进一步拓展海外市场，分享国际视频游戏软件市场带来的无限商机。希望我们的成功是中国的视频游戏进军国际市场的一个良好的开端。我们非常感谢四川省文化厅、成都高新区和微软公司为我们提供的难得的学习机会。”

小贴士 TIPS

孢子：英文原名为《Spore》，《模拟人生》制作人威尔·莱特最新作。玩家在游戏中控制物种的进化，从单细胞生物开始逐步培养出整个星际文明。

事件 德国莱比锡游戏展将移籍科隆

德国娱乐软件协会（BIU）近日宣布，原本一直在莱比锡举办的 Games Convention 游戏展明年开始将会转移到科隆举办，BIU 的成员也全都赞成这一举动，认为只有这样才能让该展会进一步成长。

官方在声明中说："2007 年的 Games Convention 原本预计会有 20 万名访客，但是结果却只有 18.5 万名，比上一年只增加了 1%。莱比锡及其周边地区的酒店都被完全塞满了，另外一点是该地区缺乏国际航班。" BIU 会长 Olaf Wolters 认为将展会地址搬到国际化程度更高的科隆将会解决这些问题，这是一个现代化的会展中心城市，国际交通非常发达便利，酒店等基础设施也更为完备。但是由于莱比锡拥有 Games Convention 这个展会姓名权，而且不愿意将姓名权转让，因此今后在科隆举办的展会将更名为 GamesCom。

科隆会展中心主管 Oliver Kuhrt 表示对这一举动非常兴奋，并表示他的目标是让该展会成为"欧洲的顶尖盛会"。而当前的 Games Convention 举办者则发表声明对 BIU 的决定"表示遗憾"。市长 Burkhard Jung 说："莱比锡在服务、环境和交通方面都有很好的定位，未来几年里会在基础设施上进一步持续投入。对于莱比锡来说，该协会的决定是一个严重的打击。"

事件 《古墓丽影》发行商裁员200人

最近英国 SCi 公司（注）的新 CEO Phil Rogers 上任，开始对公司进行机构重组，这家《古墓丽影》发行商宣布将进行大规模裁员，取消 14 款游戏开发计划，裁员 200 人，约占公司总员工数量的 25%。Rogers 表示，这些被取消的游戏经过评估之后认为质量太次，预计无法带来合理的回报率，因此决定取消开发。SCi 计划通过此次改革使其财年运营成本降低 1400 万英镑。

Rogers 表示，经过改革之后，SCi 将会在《古墓丽影》、《杀手 47》、《冠军经理》、《杀出重围》等几个主要游戏系列上加倍投入，并创造一个新的发行商标"Eidos Play"，该商标将主要推出休闲游戏。SCi 上半财年的营收为 7300 万英镑，同比降低 2%；运营亏损高达 8140 万英镑，同比提高 350%。亏损暴增的主要原因是《古墓丽影 地下世界》等新作投入了巨额开发费，下半财年这些游戏推出之后预计其经营状况将得到大大改善。

硬件 PS3欧洲两款超值套装公开

SCEE 于 2 月 28 日宣布，将会在欧洲推出两款 PS3 新套装。第一款新套装将于 3 月 19 日发售，是一款为影迷贴身准备的套装，其中包含一台 40GB 版 PS3，以及三张蓝光电影：《斯巴达 300 勇士》、《007 皇家赌场》和《蜘蛛侠 3》。这款套装的售价为 399 欧元，与普通 40GB 版 PS3 售价相同。这个套装无疑是索尼趁着 HD-DVD 退出市场的大好时机，对蓝光影碟格式的一次重大推动举措。另外一个套装将于 3 月 28 日发售，售价也是 399 欧元，其中包含一台 40GB 版 PS3 和一张《GT 赛车 5 序章版》。

目前，欧洲已经是 PS3 最重要的市场，PS3 在该地区的销量已经明显超越 X360。丰富多样的套装选择也是 PS3 在欧洲销售成绩喜人的重要原因，索尼官方和零售商都相继推出了多种附赠游戏或蓝光影碟的超值套装，此次两款新套装的推出将成为 PS3 在欧洲的春季商战期间的主力机型。





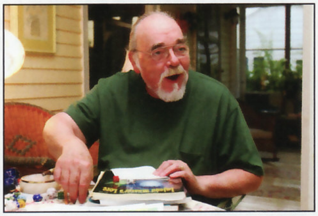
特报 游戏店内广告促销效果显著

知名市调公司 Nielsen Media Research 最近的一份研究报告显示，游戏店内的电视广告对游戏销售有着非常直接的影响。全球最大的游戏零售商 GameStop 拥有一个自己制作的电视节目叫 GameStop TV，该节目的长度一般为 2 个小时，在美国所有 GameStop 的分店内循环播放。据 Nielsen 的研究，GameStop TV 中播放的广告可以让游戏销量提高 19%～36%，就算是在里面被稍微提及的游戏，也可以产生 20% 的销量促进作用。而且在该节目广告中出现的游戏会让消费者在店内投入两倍的试玩时间。GameStop TV 的制作公司 Channel M 表示，这些节目成功的原因是里面全都是一些软广告，制作成充满趣味性的节目，让消费者看得津津有味，完全不知道这些其实是厂商付了钱的广告节目。

新闻短波

角色扮演之父逝世

纸上战棋游戏《龙与地下城》是现代角色扮演游戏的起源，该系列的创始人加里・吉盖克斯（Gary Gygax）于 2008 年 3 月 4 日逝世，享年 69 岁。



白月梦

美式角色扮演游戏名作《辐射》的首席概念设计师 Scott Campbell 日前宣布成立新工作室"白月梦"（WhiteMoon Dreams）。这家工作室目前虽然只有 11 人，但都是大有来头，其主管 Kevin Mack 曾是"《荣誉勋章》系列"的高级游戏设计师，其他员工也都是来自 Insomniac Games、EALA 等公司的实力级制作人员。目前该公司正在从事一款神秘新项目的制作，将由"某日本著名游戏发行商"发行。

美国空军采购PS3

美国空军研究室最近向美国联邦商业机会组织（FBO）提交了一份采购清单，申请购买 300 台 40GB 版 PS3，以进行 CELL 芯片的技术评估，至于研究该芯片的原因并未透露。

《机车风暴2》年底发售？

据英国 BBC 新闻网报道，《机车风暴 2》的核心部分开发工作已经接近尾声，可能会在今年圣诞节前后发售。据称本作将会加入热带雨林、岛屿等新关卡，场景的互动效果大大提升，并且会增加一个四人分屏竞速模式。《机车风暴 2》是当前销量最高的 PS3 游戏，由于在欧美与部分机型的 PS3 捆绑销售，其总出货量已经超过 300 万套，赶在圣诞商季推出续作是非常有必要的。

哑光铜版PSP

SCEJ 宣布将于 4 月 24 日在日本限量推出 6 万台哑光铜（Matte Bronze）版 PSP 套装，该套装售价 23800 日元，附带 32MB 记忆棒和 PSP 专用 D 端子影音输出线。



PSP专用直立架

哑光铜 PSP 推出同日，SCEJ 也将推出 PSP-2000 专用的直立架，让 PSP 可以直立摆设，并且可以用于充电、影音输出和红外线遥控。有了这套设备，就可以让 PSP 成为一台方便的影音播放器，一边充电，一边将影音输出到大电视上，还可以用附带的遥控器进行操作。该产品有两种套装，包含直立架与遥控器的套装为 4800 日元，外加 D 端子线的套装为 6500 日元。





小贴士 TIPS SCi：成立于1988年的英国游戏发行商，原名为The Sales Curve和Sales Curve Interactive，代表作是《冲突 沙漠风暴》，于2005年3月收购《古墓丽影》发行商Eidos。

本期关注数字

100万

继《生化危机4 Wii版》销量突破百万，Capcom在Wii上推出的《生化危机 安布雷拉历代记》目前全球销量也突破百万套，这两款制作成本显然都很低的游戏让Capcom又一次尝到了在次世代主机上的甜头。任天堂方面表示，Capcom这两款游戏取得的成功表明第三方在Wii上同样大有可为。

2352万

日本Enterbrain发布的统计数据显示，2007年任天堂在日本国内共卖出2352万套游戏，再次蝉联日本第一游戏软件发行商头衔，排名第二的Square Enix在日本国内共卖出758万套游戏。SCEJ在该榜中仅排名第8，游戏销量223万套。其他厂商分别为：NBGI 750万套、Capcom 556万套、Konami 491万套、世嘉293万套、Pokemon（任天堂旗下专负责《口袋妖怪》的子公司）287万套、Koei 194万套、Banpresto 179万套。

500万

去年世嘉曾表示《马里奥与索尼克 北京奥运会》销量预计可达400万套，如今世嘉的希望总算没有落空。3月5日，世嘉宣布该作的Wii和NDS版全球累计销量已经超过500万套，该作在欧美的发行由世嘉负责，在日本为任天堂负责。

100小时

Rockstar日前宣布，《横行霸道IV》的游戏时间将会长达100小时。在该作中，玩家可以通过手机接任务，该系统的出现让主线剧情任务和分支任务之间的区别不像过去那么明显，玩家在游戏中随时可能接到电话，这些临时任务可能会改变剧情的走向。



41.3%

最近日本的一项针对1000名50～59岁女性的抽样调查显示，这些老奶奶有41.3%拥有游戏机，12.4%的老奶奶经常玩游戏。至于她们最喜欢的游戏类型，主要是学习类、解谜类和模拟类，还有13%的老奶奶表示很喜欢动作射击游戏！有这么多的老奶奶喜欢玩游戏，主要归功于NDS，在拥有游戏机的老奶奶中，NDS以65.5%的拥有率排名第一，Wii为17.6%，PSP为14.2%。

特报 网游版《使命召唤》正在构思中

3月4日，Activision首席执行官Bobby Kotick在2008摩根·斯坦利技术会议中表示，Activision有意将《使命召唤》打造成大型多人网络游戏。

Kotick表示，五年来美国的绝大多数游戏发行商都没能打开网络游戏市场，不管是多有实力的厂商，在这个市场里要么失败，要么只有极低的盈利率。而随着Activision与暴雪的合并，今后不仅会利用《魔兽世界》全球上千万用户基础的宝贵资源，同时也从该公司汲取网络游戏的运营经验。Activision已经向暴雪求教如何让“《使命召唤》系列”转型为一款大型多人网络游戏。《使命召唤4》精彩的网络模式使其长期盘踞于Xbox LIVE榜首，但是仅仅通过传统主视角射击游戏的网战模式无法像《魔兽世界》那样产生长期丰厚的利润，因此Activision正在借助暴雪的经验，今后可能会打造一个可以像真正的网络游戏一样运营的新形态《使命召唤》。



事件 索尼微软就蓝光版X360展开谈判？

继2月份东芝宣布撤出HD-DVD事业，微软也于2月25日宣布X360的外接HD-DVD光驱今后将不再生产，微软强调此举对X360本身及其市场地位不会造成任何影响。不过在微软对HD-DVD彻底死了心之后，今后其对蓝光的态度非常值得关注。早在今年1月份，微软Xbox市场部经理Albert Penello就在消费电子展中表示，如果玩家有需要，微软就会考虑推出X360的外接蓝光光驱。3月6日，英国《金融时报》报道，微软已经就蓝光光驱事宜与索尼展开谈判。

《金融时报》宣称，微软内部某高级管理层向他们透露：微软已经与索尼对X360添加外接光驱的事宜进行谈判，而且甚至有可能推出一款内置蓝光光驱的X360新机型！如果谈判成功，将意味着微软今后每卖出一台搭载蓝光的X360，就要向索尼支付权利金，这种在过去想都不敢想的处境正在随着HD-DVD的败北而成为可能。

在《金融时报》的文章发表后，微软官方发表声明称：“游戏才是推动消费者购买游戏机的动力，我们将会把重点继续放在提供最丰富的大作阵容。”微软既没有承认，也没有否认《金融时报》的报道，而SCEA产品营销部副总裁Scott A. Steinberg干脆直截了当地说：“如果微软想要以蓝光光碟成为《战争机器3》的载体，我们会非常乐意帮他们实现。”SCEA另外一位发言人也说：“我们当然非常高兴蓝光赢得了次世代格式战争，我们在PS3中添加蓝光的决定最终会得到补偿。”

微软如果推出内置蓝光光驱的X360，无疑是对当前将近2000万X360用户的背弃，因此可能性实在不高。但是为X360推出蓝光外接光驱，以及在未来的X720中搭载蓝光光驱恐怕是不可避免的事，毕竟未来就只有这么一种标准光碟格式。不管怎样，微软恐怕是免不了要向索尼缴纳一些权利金了。

软件 Wii版《生化危机0》公布，今夏发售

由于《生化危机4 Wii版》大获成功，销量超过百万套，Capcom目前决定将NGC上的另外一个《生化》经典搬到Wii上。Capcom于2月29日正式宣布将会在Wii上推出NGC经典《生化危机0》的移植版，游戏将于今年夏季发售。



《生化危机0》原作于2002年11月在NGC上推出，以初代《生化危机》中洋馆事件数天前所发生的事件为故事背景，主角为STARS女队员蕾贝卡和死刑犯比利·科恩。本作在系统上最大的特点是“搭档切换系统”，玩家可以按键切换操作蕾贝卡或比利，分头行动和解谜，在某些情况下还将并肩作战。而且本作也使用了独特的道具管理系统，两人可以面对面交换道具，还可以将道具留在任何地方，让另外一人取用。玩家可以对共同行动的伙伴下达诸如攻击、待命等行动指示。此外，作为一款Wii游戏，本作自然也会对应遥控器手柄的操作方式，详情将陆续公开。

GAME NEWS STATION

名人博客 NEWS BLOG

N'Gai Croal博客

博客作者 《新闻周刊》知名技术类高级编辑，与J Allard等游戏业内名人关系密切，其游戏专栏博客号称“业界人士必读”。

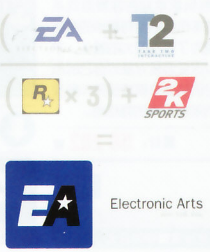
极限改造 图解EA/Take-Two传奇

Extreme Makeover
To Illustrate the Continuing Electronic Arts/Take-Two Saga

发表时间：3月6日

自从EA发表其震撼但并不意外的20亿美元收购Take-Two（及其旗下的Rockstar Games和2K Sports）的提议，转眼已经过了11天。我们与双方的发言人都对话过了，EA的发言人论调可谓热情如火，而Take-Two的发言人则是不紧不慢，仿佛涓涓流水——根据我们的业内线报显示，未来Rockstar的游戏可能会全部延期，因为所有伙计都被重新指派到《横行霸道IV》的开发项目，确保该作能够在4月份顺利上市。（Take-Two否认了这一说法）我们还逮住了《文明》的创造者席德·梅尔，他共同创建了Take-Two拥有的Firaxis工作室，他对未来可能给EA打工的想法畅所欲言。就我们的目力所及之处，目前还看不到此事立刻解决的迹象——我们听说EA在说服Take-Two的那些固执的投资者时碰上了一些麻烦，要让他们相信20亿美元、每股26美元的价格已经是最合理公道的不是那么容易——惟一的最终期限是EA遮遮掩掩地暗示如果Take-Two在《GTAIV》4月29日上市之前还不接受他们，他们可能会就此作罢。

尽管如此，CEO Strauss Zelnick仍然坚称Take-Two作为一家独立企业的未来“真的很光明”，我们相信就算是连坑带拐，EA也最终会把该公司买到手，现在这段时间只是让我们对这个不可避免的结局做好准备。因此我们求助于那位帮我们设计了假想的Wii遥控器手柄翻新形态的老兄，与我们的X360通讯记者兼newsweek.com美术指导Rolf Ebeling一起，为这家合并后的公司设计了一个LOGO。结果这个杂交的LOGO简直浑然天成。从这张设计流程图中你可以看到它的运算方程式，我们还有其他几个版本将会陆续放出。



Eric Williams博客

博客作者 原“《战神》系列”首席战斗/系统设计师，辞职后成立了一家新工作室Short Short Super!

马拉松之战

The Battle of Marathon

发表时间：2月29日

奎托斯大人降临小屏幕，我成立的Short Short Super!和它也算有点关联。我在2007年10月份成立了Short Short Super!想要当个游戏设计顾问，我的第一个客户就是Ready At Dawn，制作的游戏正是《战神 奥林匹斯之链》。发售新作的感觉总是很好的，但是这个有点特殊，因为它是我在游戏业新生涯里的第一单买卖。感谢几位主要制作人点头让我当顾问。

惟一一件比结束我的第一个顾问工作更棒的事就是它的好评如潮，现在它的媒体平均分达到了9.4分！或许这会让我的客户清单一下子变长许多，但是希望不要太多，我现在要小睡一会……

恭喜Ready At Dawn的所有人，制作出一款这么惊人的游戏，让《战神》品牌继续延伸。当我在制作《战神 奥林匹斯之链》的时候，我也在为洛杉矶马拉松大赛而锻炼。因此每个晚上把奎托斯和他的朋友们强行押到床上后，我就开始到Irvine大街上跑步，一直跑到午夜。凑巧的是马拉松城也在游戏中出现，因此不管是白天还是夜晚，马拉松一直在我的脑袋里盘旋。我和我的未婚妻将会在这个星期天的上午8:15来一场我们自己的小小的马拉松之战——在洛杉矶跑上26.2英里。

还有，上周GDC召开了，那是我第一次去，因为我一直忙着游戏开发。我在GDC的多数时间都是和那些很久不见的人聊天，可是没参加什么讨论会，所以不算是真正参加了GDC。不过我在《街头霸王IV》上花了一些时间，这游戏很酷，我还通过翻译兼制作人Ben Judd与小野义德聊了几句，我告诉小野义德，奎托斯参考了很多《街霸》的元素，他放声大笑，说：“Capcom得请个更好的律师。”听罢，我们也开怀地笑了。这游戏动起来时给人惊艳的感觉，我玩了很久的桑吉尔夫，这是我在GDC最大的收获。



▲小野义德（左）与Eric Williams的朋友Derek（右）在对战《街头霸王IV》。

本期综述

龙头之争

现任EA首席执行官John Riccitiello是一个善于资本运作的企业家，前几年此人暂时离开EA的一段时间里就一直在风险投资公司里玩资本游戏，重返EA成为首席执行官后，又相继收购了多家公司，其中BioWare Pandemic收购一案让他自己也受益匪浅。这样一个以收购为乐的CEO当然不会坐等Activision Blizzard从他手中夺走了第三方游戏发行商的龙头老大之位，而现在对EA来说可以选择的收购对象没有几个，因此多数分析家认为Take Two是EA志在必得的收购对象。其实之前就有传闻说维亚康姆集团试图用15亿美元收购Take Two，相比之下，自然是EA这个卖家更让人心动。不管怎样，EA与Activision之间的龙头之争在很长一段时间内都不会结束，欧美游戏业的大并购运动现在正是最激烈的时期，游戏产业最终会成为几大巨型企业聚合体之间的资本游戏。



流言板

PS3《孤岛危机》开发中？

英国《PSW》杂志最近报道，画面惊人的PC主视角射击游戏大作《孤岛危机》目前已经在开发PS3版，而且会增加大约50%的新内容，很可能会在2008年内发售。该杂志宣称从该作开发商Crytek的几名程序员那里得到了这个可靠消息，并且表示早在《孤岛危机》PC版发售之前，已经有一部分成员开始进行续作和PS3移植版的开发。实际上之前Crytek已经表示正在为次世代主机优化Cry Engine 2，而且《孤岛危机》的发行权掌握在一贯采取跨平台战略的EA手中，因此推出PS3版估计只是时间问题，至于X360版应该也不会放弃。

可信度 ★★★★☆

《天剑2》？

《天剑》开发商Ninja Theory最近在美国芝加哥召集了志愿者，为续作的开发方向征集玩家意见。据传闻，本作的框架已经确定，故事将会被设定在原作的10年后，主线剧情将采用一系列可反复挑战的任务形式，关卡场景的互动性更强，战斗时将会更多地使用摇杆操作，游戏还将提供新武器和人物供玩家下载。

可信度 ★★★☆☆

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2008年2月11日～2008年2月17日

1 任天堂全明星大乱斗X 大乱斗スマッシュブラザーズX ■2008年1月31日发售 ■Nintendo ■动作 本周 141544套 累计 1212980套 Wii

2 Wii Fit Wii フィット ■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育 ◆本周 62769套 ◆累计 1484015套 Wii

3 心跳回忆 Girl's Side 2nd Season NDS

NEW

ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Season

■Konami■2008年2月14日发售■文字冒险■4980日元



作为大受日本女性玩家欢迎的恋爱游戏系列，转移到NDS平台的本作仍然拥有豪华的声优阵容，而触控操作则成为了游戏最大的噱头，不但在特定的情节中可以改变恋爱对象对自己的态度，还能通过各种触控的轨迹来模拟现实中触摸的动作，让玩家体验到前所未有的临场感。

本周：56 202套　累计：56 202套

4 粉红毒血 PS2

NEW

ポイズンピンク

■Banpresto■2008年2月14日发售■策略角色扮演■6800日元



游戏最大的特色就是让玩家先后使用五位主人公来体验狱界的冒险，然后在达成特殊的条件后进入隐藏的章节将所有的剧情贯穿起来，找到整个事件的幕后黑手。由于敌人和人物的设计都启用了日本众多著名的画师，所以细腻的人物和魄力的魔神人都表现得非常抢眼。

本周：52 659套　累计：52 659套

5 君吻精选集 (NEW) eb! コレ エビコレ+キミキス ■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育 ◆本周 33510套 ◆累计 33510套 PS2

6 Wii Sports Wii スポーツ ■2006年12月2日发售 ■Nintendo ■体育 ◆本周 22120套 ◆累计 2303238套 Wii

7 机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁 机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威 ■2008年2月7日发售 ■NBGI ■策略 ◆本周 21643套 ◆累计 144165套 PSP

8 马里奥与索尼克 北京奥运会 NDS

NEW

マリオ&ソニック AT 北京オリンピック

■Nintendo■2008年1月17日发售■体育■4800日元



新推出的NDS版在内容上和前作没有太大的差别，游戏仍然以结合奥运项目而展开的各种小游戏为主，无论是单人游戏，还是多人联机竞技都能感受到热闹、欢快的气氛。由于玩家能在游戏中学习到很多有关奥运会的小知识，所以将其当作一个奥运小百科也未尝不可。

本周：21 086套　累计：221 115套

9 鬼泣4 デビル メイ クライ4 ■2008年1月31日发售 ■Capcom ■动作 ◆本周 17774套 ◆累计 255209套 PS3

10 火影忍者 疾风传 大乱战！影分身绘卷 (NEW) NARUTO －ナルト－疾风传 大乱战！影分身绘卷 ■2008年2月14日发售 ■Tommy ■动作 ◆本周 17329套 ◆累计 17329套 NDS

如果算上本周，《任天堂明星大乱斗X》已经连续三周蝉联日本游戏市场的销量冠军，约120万套的销量让其目前已经跻身Wii软件到目前为止累计销量的第四位；另一方面由于情人节的关系，本周也有两款恋爱游戏上榜，而且正好是针对男女两类不同的玩家。之前未作太多宣传的《粉红毒血》凭借设计巧妙的剧情和精美的人设获得了不少玩家的青睐，同时也证明虽然目前处于PS2末期，但优秀的原创作品仍然拥有发展的空间。

2008年2月18日～2008年2月24日

1 任天堂全明星大乱斗X 大乱斗スマッシュブラザーズX ■2008年1月31日发售 ■Nintendo ■动作 本周 77525套 累计 1290505套 Wii

2 世界树迷宫Ⅱ 诸王的圣杯 NDS

NEW

世界树の迷宫Ⅱ 诸王の圣杯

■Atlus■2008年2月21日发售■角色扮演■4980日元



本作仍然保持了系列的高难度，不过一开始便能选择新职业的设定还是让很多老玩家欣然地接受了全新的挑战。从职业平衡性的调整和地图功能的完善等细节都能看到游戏制作者为玩家所做的改变，其中最贴心的还属中断记录功能，总能让你对一次次的挑战充满激情。

本周：68 913套　累计：68 913套

3 Wii Fit Wii フィット ■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育 ◆本周 68913套 ◆累计 1552928套 Wii

4 无双大蛇 PSP

NEW

无双 OROCHI

■Koei■2008年2月21日发售■动作■5200日元



游戏的大多数内容都照搬了PS2版，并且修正了一些以往的BUG。结合掌机便于携带的优势，本作还是满足了大多数玩家随时随地都能挑战的愿望，而利用PSP无线功能的联机模式算是新增的应景之作，让玩家可以随时找上好友共同抗敌，体验爽快杀敌的感觉。

本周：46 667套　累计：46 667套

5 牧场物语 闪耀太阳和伙伴们 (NEW) 牧场物语 キラキラ太阳となかまたち ■2008年2月21日发售 ■MMV ■模拟经营 ◆本周 44721套 ◆累计 44721套 NDS

6 世界足球 胜利十一人 灵魂人物 2008 Wii

NEW

ウイニングイレブン プレーメーカー 2008

■Konami■2008年2月21日发售■体育■6800日元



真正体验过本作的玩家会感觉更像是在玩一款即时战略游戏，因为在比赛中玩家需要使用遥控器手柄来选定场上的队员进行移动，而射门等特殊动作则依靠晃动手柄来完成。另外使用自己创造的Mii形象来一场另类的足球比赛也是游戏的一大乐趣所在。

本周：36 067套　累计：36 067套

7 失落的星球 完全版 (NEW) ロストプラネット エクストリーム コンディション ■2008年2月21日发售 ■Capcom ■动作射击 ◆本周 22696套 ◆累计 22696套 PS3

8 生化奇兵 (NEW) バイオショック ■2008年2月21日发售 ■Spike ■主视角射击 ◆本周 17808套 ◆累计 17808套 X360

9 Wii Sports Wii スポーツ ■2006年12月2日发售 ■Nintendo ■体育 ◆本周 17077套 ◆累计 2320315套 Wii

10 马里奥与索尼克 北京奥运会 マリオ&ソニック AT 北京オリンピック ■2008年1月17日发售 ■Nintendo ■体育 ◆本周 14932套 ◆累计 234444套 NDS

本周最让人大跌眼镜的是《世界树迷宫Ⅱ 诸王的圣杯》，不但首周销量6.9万比前作整整多了一倍，甚至在游戏还未发售之前，玩家的预定数量就超过了厂商的预期，险些出现缺货的现象。《生化奇兵》这款在欧美获得不俗评价的作品首周接近2万的销量对于日本的X360软件来说也算是不小的成功。硬件方面，本周所有主机的累计销量首次跌破了2008年的20万大关，随之带来的软件销量减少也是一个让人无法回避的事实。

数字飚榜

10年间的销量回顾(一)

当一个事物经历过一个个阶段的蜕变，其中的过程总会成为大家回顾的谈资，而作为新年第一期的《数字飙榜》，这次晴天就特意为各位关心日本游戏市场的玩家准备了一份特殊的销量回顾。虽然现在由于网络的便利大家总能第一时间了解到某些新发售游戏的销量排名，但是这份从1996年开始统计的榜单绝对是大家难得一见的，同时由于篇幅所限，2001～2005年的销量部分将会在下期的杂志中为大家揭晓，不知道当时的各位玩家是否也曾沉迷于这些销量位列前茅的游戏中呢？(以下数据仅包括当年该游戏的累计销量)

1996年

排名	游戏名称	平台	发售日	累计销量(套)
1	口袋妖怪 赤・绿・青	GB	1996.2.27	1663861
2	铁拳2	PS	1996.3.29	1079585
3	超级马里奥RPG	SFC	1996.3.9	995898
4	生化危机	PS	1996.3.22	942987
5	德比赛马96	SFC	1996.3.15	903200

1997年

排名	游戏名称	平台	发售日	累计销量(套)
1	口袋妖怪 赤・绿・青	GB	1996.2.27	3995992
2	最终幻想Ⅶ	PS	1997.1.31	3277291
3	德比赛马	PS	1997.7.17	1581139
4	最终幻想战略版	PS	1997.6.20	1237327
5	浪漫沙加	PS	1997.7.11	1057261

1998年

排名	游戏名称	平台	发售日	累计销量(套)
1	口袋妖怪 皮卡丘	GB	1998.9.12	3006067
2	生化危机2	PS	1998.1.29	2154974
3	GT赛车	PS	1997.12.23	1495757
4	勇者斗恶龙怪兽篇 特利的梦幻岛	GB	1998.9.25	1224038
5	铁拳3	PS	1998.3.26	1186118

1999年

排名	游戏名称	平台	发售日	累计销量(套)
1	口袋妖怪 金・银	GB	1999.11.21	3628627
2	最终幻想Ⅷ	PS	1999.2.11	3501588
3	生化危机3	PS	1999.9.22	1339022
4	任天堂明星大乱斗	N64	1999.1.21	1308120
5	GT赛车2	PS	1999.12.11	1145515

2000年

排名	游戏名称	平台	发售日	累计销量(套)
1	勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士们	PS	2000.8.26	3784681
2	最终幻想Ⅸ	PS	2000.7.7	2659221
3	口袋妖怪 金・银	GB	1999.11.21	2383096
4	游戏王怪兽竞技场4 最强决斗者战记	GB	2000.12.7	1669307
5	口袋妖怪 水晶版	GB	2000.12.14	1065804

2008 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	2月18日～2月24日	2月11日～2月17日
1	NDSL	772 331台	50 151台	62 362台
2	Wii	765 091台	63 504台	78 583台
3	PSP	735 431台	53 373台	59 654台
4	PS3	273 048台	14 060台	17 637台
5	PS2	115 465台	9 634台	11 266台
6	X360	33 175台	2 001台	2 198台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

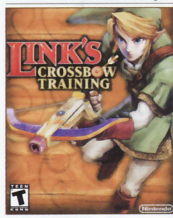
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年2月17日～2008年2月23日

排名	游戏名称	资料	销量	平台
1	鬼泣4 Devil May Cry 4	■Capcom■2008年2月5日发售 ■动作■上周排位：1	◆本周 81190套 ◆累计 566932套	X360
2	使命召唤4 现代战争 Call of Duty 4:Modern Warfare	■Activision■2007年11月5日发售 ■主视角射击■上周排位：4	◆本周 76616套 ◆累计 3411436套	X360
3	鬼泣4 Devil May Cry 4	■Capcom■2008年2月5日发售 ■动作■上周排位：3	◆本周 62364套 ◆累计 343660套	PS3
4	失落的奥德赛 Lost Odyssey	■Microsoft■2008年2月12日发售 ■动作■上周排位：2	◆本周 50516套 ◆累计 151793套	X360
5	摇滚乐队 Rock Band	■EA■2007年11月20日发售 ■音乐■上周排位：7	◆本周 44576套 ◆累计 945927套	X360
6	超级马里奥银河 Super Mario Galaxy	■Nintendo■2007年11月12日发售 ■平台动作■上周排位：－	◆本周 44482套 ◆累计 3165137套	Wii
7	吉他英雄Ⅲ 摇滚传奇 Guitar Hero III:Legends of Rock	■Activision■2007年10月28日发售 ■音乐■上周排位：8	◆本周 39125套 ◆累计 2002180套	X360



8 林克的弓箭训练 Wii

Link's Crossbow Training

■Nintendo■2007年11月19日发售■主视角射击■上周排位：－

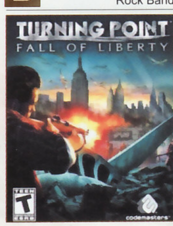
作为和Wiizapper捆绑销售的游戏，本作充分利用到了新周边的特性，让本就贴合主视角射击游戏操作的Wii主机在游戏时更得心应手。游戏内容仍然是Wii玩家喜闻乐见的小游戏集合，而操作林克在场景中射杀敌人的多种花样也是玩家反复游戏的动力所在。

本周：**38 937** 套　累计：**937 176** 套

排名	游戏名称	资料	销量	平台
9	光环3 Halo 3	■Microsoft■2007年9月25日发售 ■主视角射击■上周排位：10	◆本周 38794套 ◆累计 5382330套	X360
10	真・三国无双5 Dynasty Warriors 6	■Koei■2008年2月19日发售 ■动作■上周排位：－	◆本周 36985套 ◆累计 36985套	X360

2008年2月24日～2008年3月1日

排名	游戏名称	资料	销量	平台
1	使命召唤4 现代战争 Call of Duty 4:Modern Warfare	■Activision■2007年11月5日发售 ■主视角射击■上周排位：2	◆本周 78424套 ◆累计 3489860套	X360
2	超级马里奥银河 Super Mario Galaxy	■Nintendo■2007年11月12日发售 ■平台动作■上周排位：6	◆本周 60093套 ◆累计 3225230套	Wii
3	吉他英雄Ⅲ 摇滚传奇 Guitar Hero III:Legends of Rock	■Activision■2007年10月28日发售 ■音乐■上周排位：－	◆本周 59999套 ◆累计 1613706套	Wii
4	前线 战火之源 Frontlines:Fuel of War	■THQ■2008年2月25日发售 ■主视角射击■上周排位：－	◆本周 58272套 ◆累计 58272套	X360
5	鬼泣4 Devil May Cry 4	■Capcom■2008年2月5日发售 ■动作■上周排位：1	◆本周 57034套 ◆累计 623966套	X360
6	林克的弓箭训练 Link's Crossbow Training	■Nintendo■2007年11月19日发售 ■主视角射击■上周排位：8	◆本周 49143套 ◆累计 986319套	Wii
7	啪塔砰 Patapon	■SECA■2008年2月26日发售 ■音乐■上周排位：－	◆本周 48316套 ◆累计 48316套	PSP
8	失落的奥德赛 Lost Odyssey	■Microsoft■2008年2月12日发售 ■动作■上周排位：4	◆本周 45161套 ◆累计 196954套	X360
9	摇滚乐队 Rock Band	■EA■2007年11月20日发售 ■音乐■上周排位：5	◆本周 44021套 ◆累计 989948套	X360



10 转折点 自由的陨落 X360

Turning Point:Fall of Liberty

■Codemasters■2008年2月26日发售■主视角射击■上周排位：－

游戏的情节比较老套，战斗的表现也只能用索然无味来形容。各种各样的枪支在游戏中的实用性不高，最要人命的是在瞄准上还存在一定的问题，使得玩家近身和敌人搏斗的特写场面反而显然更有魄力。联机模式作为X360游戏不可或缺的环节也还有很多需要改进的地方。

本周：**43 937** 套　累计：**43 937** 套



2008 6.12 开战

小岛监督的话

让大家久等了！
《MGS4》的发售日终于确定
2008年6月12日，全世界同时发售
现在我们正在做着最终的调整工作
我们小岛组的全体工作人员也和你们一样
斯内克的最后一战，让我们一起期待吧



科乐美电脑娱乐有限公司
小岛工作室
小岛秀夫

文 多边形
美编 anubis

潜龙谍影4 爱国者之枪		Konami	动作
PS3	Metal Gear Solid 4 Guns of Patriots		日版
	2008年6月12日	1人	售价未定
	对应周边未定		对应年龄未定

METAL GEAR SOLID® 4
GUNS OF THE PATRIOTS
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

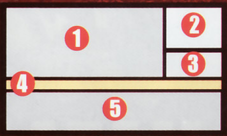
©1987 2008 Konami Computer Entertainment Co., Ltd

超高自由度的任务简报

任务简报，是本系列中具有标志性的一项重要元素，而在本作中更是进化到了一个全新的层面！不仅由更为精细的完全即时演算动画来表现，最重要的是提供了极高的自由度，玩家可以随心所欲地进行重放、暂停、快进等操作，更可通过移动小型Metal Gear Mk Ⅱ来观察不同地点的画面，说不定在某些区域中还可以发现重要道具哦！



视窗解说



①主画面

主要的信息画面，一般是固定的过场动画或者任务信息，可以扩大至全屏显示。

②副画面

Metal Gear Mk Ⅱ观察的画面，可与主画面切换显示。

③情报画面

这里显示可能是某个重要人物或者重要事件的基本情报。

④信息字幕

游戏中与玩家相关的一些信息，例如目前的状态等。

⑤字幕或其他

这里主要显示对话字幕，也会在必要的时候显示其他情报。

游戏包装公开

普通版



▲游戏封面首次公开，新川洋司绘制的封面尽显斯内克的魅力。

收藏版



▲除了游戏之外，附送一张蓝光DVD，内含制作花絮等珍贵资料，不可错过！

限定版



▲除收藏版内容外，另有尚未公开的同捆PS3主机，还没有买PS3的玩家干脆一起入手吧！

美版同捆版

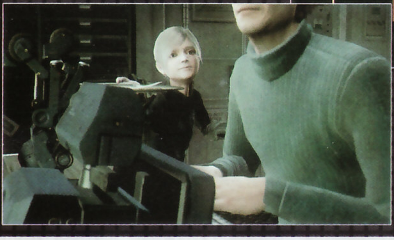


◀与游戏同捆发售的PS3主机，注意这可是80GB的版本，并且还付送DS3振动手柄，售价499美元。

自由操作 Metal Gear Mk Ⅱ

在任务简报的同时，玩家可以操作Metal Gear Mk Ⅱ在某些地点自由移动，借由这个小机器人的视点来观察不同的情报。例如左图中两只关在笼子里分别被命名为索利德和利奎德的两只鸡，不知道小岛又在搞什么鬼……





从左边的画面看来，似乎Metal Gear Mk Ⅱ是在这次行动的基地里，阳阳和奥塔肯在一起不知道在干什么，似乎是在为斯内克提供情报吧？相信本作中Metal Gear Mk Ⅱ会起着至关重要的作用。

作为系列完结篇的《MGS4》，分量是十分充足的！



作为《Metal Gear》&“《潜龙谍影》系列”的创造者，不仅是在日本，在世界上也被世人们所认同的游戏设计师小岛秀夫监督，现在正处于系列完结篇《潜龙谍影4 爱国者之枪》的火热制作中。在如此繁忙之中，抽出了珍贵的时间，为我们讲述了自己的过去、现在、未来。

——现在应该到了《MGS4》的制作末期了吧？

小岛 是的。从去年10月左右开始，一直做到现在，终于最终发售日可以确定了。

——6月12日发售，那游戏是差不多都快做好了吧？

小岛 说到6月，虽然感觉还很早，但这次是全世界同时发售，所以结束工作提早了很多。如果只是发售日版的话，就会一直拖到快要到时限才会结束（笑）。而且这次对外宣称的是完结篇，所以就有必要把至今为止所发生的事全都整理起来。因此它的分量是十分充足的。虽然现在只公开了在中东的场景，但还会在不同的国家里辗转。

——什么，这是真的吗！？

小岛 如果是以前的“《MGS》系列”的话，假如舞台定在中东的话那就只做在中东的内容，但这次全都不同了。分为了不同的章节。所以游戏就分成了很多个情节故事。而且又要做在PS3上，实在是有点强人所难。如果没有乱来就好了啊（笑）。

——您说笑了（笑）。

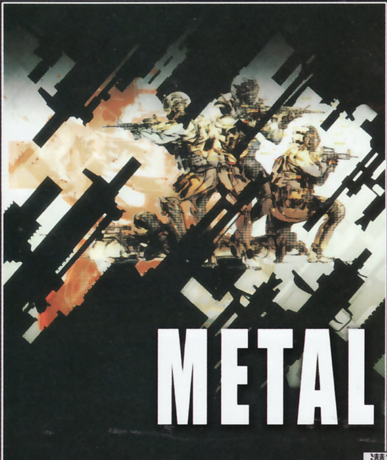
小岛 在我们制作人员之中，都还并不满足于现在的品质。只不过容量确实不够了……

——什么？请等一等。您说容量不够，是指蓝光光碟吗？

小岛 是的。完全不够（笑）。

此前相关报道 第一报 VOL.182-183 P54 第二报 VOL.184 P20 第三报 VOL.186 P14 第四报 VOL.187-188 P94





更加激烈的战斗



METAL GEAR ONLINE

与《潜龙谍影》相同的世界观
与单机模式相比更为有趣的游戏性新体验
你不是一个人在战斗，你不是一个人！

潜龙谍影在线		Konami	动作
PS3	Metal Gear Online		日版
	2008年6月12日	最大16人	售价未定
	对应周边未定		对应年龄未定

将与《MGS4》同捆发售的《潜龙谍影在线》(以下简称《MGO》)日前也公开了大量新情报，尤其是战斗用地图成为玩家关注的焦点，每张地图都有独特的魅力，玩家可以通过最大16人的网络对战充分体验与人作战的乐趣。游戏的世界观设定与《MGS4》基本相同，游戏系统更是在前者的基础上针对网战做了大幅调整，使之更加适合多人对战，相信玩家都能在战斗中找到自己的乐趣吧！

4月21日—5月7日 公开Beta测试 开始

凡是拥有PS3主机的玩家都可以参加由4月21日开始的《MGO》公开测试，想成为其中一员的玩家现在就登陆http://www.konami.jp/mgo去申请测试帐号吧，说不定你还能在网上碰见UCG小编哦！

SOP系统是什么？



▶通过SOP系统，玩家可在战场上实时共享队友之间的情报。

SOP系统的全称是Sons of the Patriots(爱国者之子)，其主要作用是在战场上让队友与队友之间互相共享目前所获得的情报，这样可以大幅度提高团队的合作能力和战斗能力。同时，玩家亦可通过俘虏敌兵来突破敌方的SOP系统，从而获取敌方的SOP信息，以达到"知己知彼，百战不殆"的效果。

玩家作成系统



战斗开始之初，玩家可以运用系统提供的丰富元素来作成只属于自己的士兵。从右图中我们可以看到，包括头部、上身、下身、腰部、胸部、双手、双脚以及两个附件可以由玩家自由组合，相信会有无数种可能的组合提供给玩家慢慢挑选，而后期说不定还会有更多新装备提供下载。目前这还只是外观装备的设定，有关武器设定与组合相信会有更多吧？

——……能说出这样的话来的，恐怕只有小岛监督您了。至今为止都没听说过这样的话。那比起这个，您的其他作品是不是都没有出现过这样的情况呢？

小岛　不，都不够啊。这是常有的事了，经常要删掉什么地方或压缩什么地方才行。



——如果是这么用心做的话，那是很花时间的吧。但是，相反的就能有比较好的手感了吧？

小岛　手感倒是有，之后的问题就是从这里起能将作品完成到什么样子才是关键。

——原来如此。因为《MGS4》是被全世界都关注的东西啊。那么最初在制作《Metal Gear》的时候，有想过这游戏会被那么多的人所接受吗？

小岛　完全没有想过啊。虽然现在处于制作游戏的同时也必须考虑销售额等问题的立场上，由于以前只考虑着自己想做的东西和想做出能给大家玩的东西的原因，所以完全没有想过要让全世界都知道。虽然最早在北美和欧洲发售的是PS版的《MGS》，但在那时听说"似乎人气挺旺的哦"的时候，说实话我还一下子没能反应过来呢。

——那不是让您大吃一惊了吗？比如在宣传活动现场喊起了"HIDEO"等等。

小岛　确实让我大吃一惊了啊。关于PS的《MGS》，在海外迅速就卖出超过100万份。由于有这样的成绩，因此在制作PS2的《MGS2》的时候感到了很大的压力。结果最后卖出去了大约600万份，在那时，像"该怎么做才能在海外大卖呢"这样的想法，是没有怎么去想的。

——是这样吗？

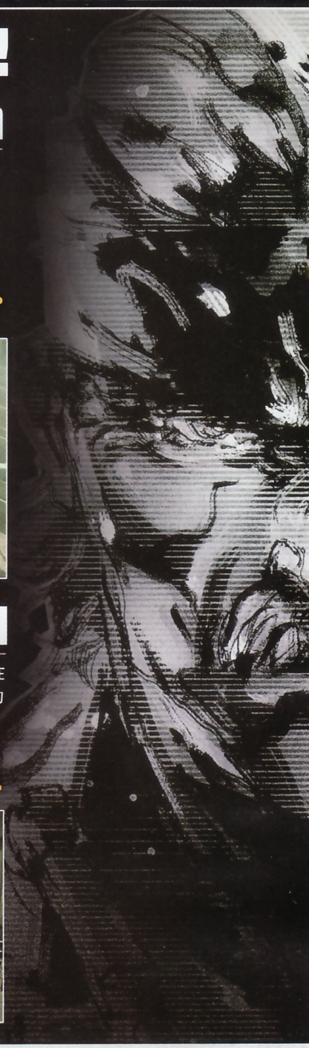
小岛　当然了，完全不去想那是不可能的，只是制作游戏的话是不会去想的。日本的玩家和海外的玩家都是一样的，我们只需要考虑怎样做才能让他们高兴就可以了。有句话我也常说过，我是在为系列的忠实玩家们而做着这游戏的。

——接着还想问问关于未来的话题，现在的游戏业界，以各种各样的形式在一点一点地慢慢变化着。小岛监督您会成为什么样子，或是说想成为什么样子呢？

小岛　就像我从电影和小说那里所得到的，除了有趣之外剩下的...虽然不知道那到底是感动还是知识还是经验，但想做出"拥有那些东西的游戏"的方向是不会变的。另外，Wii和NDS的流

将在无限的网络上展开厮杀！

与真实世界无异的战场任你发威！





Urban Ultimatum

这张地图曾在PS2版的《MGO》里登场，是一个高低落差较大的场地。战场的路线有着一定的规律，所以要熟悉战场中有利位置的分布，才能在战斗中把握胜机。相对而言场地比较狭小，可能会发生较激烈的近距离巷战。

对于整个建筑的结构一定要烂熟于心

Blood Bath



这是一个经典的攻防战练习场所，场地中央碉堡型的建筑无疑是守方的天然屏障，但这里一定会成为攻方的火力集中点。外围的建筑是攻方的天然掩体，但若久攻不下也是会令攻方止步不前，团队的协作力在这张地图中将更为凸显。

向中央的建筑物发起猛烈的进攻吧



Gronznyj Grad

在前作《MGS3》中登场的大型武器工厂，战斗将在室内和室外交替进行。在室内的战斗会变成易守难攻的胶着战，而室外的战斗又会逆转为易攻难守的闪电战。只要掌握了敌兵的分布情况，战斗就会变得轻松。

根本就是无处可躲的战斗集中地点

Midtown Maelstrom



首度公开的新地图，场景貌似中东地区的小镇。地图中道路狭窄，而且两边的建筑物简直就是狙击手天然的隐蔽所，在空旷地带很容易就成为狙击手的猎物。小巷中的战斗也会异常激烈，队友间的配合更加重要，单枪匹马只会让自己身陷困境。

稍不注意就会陷入敌方的包围圈

行，使用模拟装置进行学习或工作，就能学到一定程度的知识，这还是很有前途的。像这样，能和其他的学术研究及知识范围联系起来的话，什么都有可能成为现实。就算我处在这范围广阔的娱乐世界里，还是想做出能让别人在我自己的假想经历中获得感动或能对那人起到启蒙作用的东西。并不光只是为别人准备用于玩耍的东西，而是想做包含了“请珍惜在其中能获得的东西”这样信息的游戏。

——嗯，听了您的话之后，总觉得变得有精神起来了！

小岛 现在技术是在不断的进步，无法实现的事情也在不断的被实现。但是，这并不需要全部都由自己来做。与专家们联手，组成一个研究小组就可以了。相反，如果只是由专家们来做游戏的话，那就会成了研究所里做的模拟实验装置了。那就一点都没有趣了。像藏在纸箱底下这样有趣的事可能就没有了(笑)。

——确实是啊(笑)。

小岛 像这种地方正是有我加入的某些东西，整体才变得协调了。就是给人像这样的印象。

——原来如此。这很值得参考啊。

小岛 再没有比这更有趣的工作了啊。我已经无法再从事其他的工作了(笑)。虽然我原本是想干拍电影的工作的，由于梦想破灭了才进入游戏业界的，但现在很感谢能让我和游戏相遇。如果没能遇到游戏的话，那现在在做什么事情都还不知道呢。

——是啊……那就不想当电影导演了吗？

小岛 虽然我以后是比较想去拍电影的，但就算去拍电影了，我也不想把做游戏的工作辞了。

——关于这次采访的报道，应该会有很多想当创作者和正处于烦恼中的创作者来看的。对于他们，监督您能说几句吗？

小岛 “这是关于游戏的工作”，像这样的回答是没有的。只要是关于使用了数码技术的交互式娱乐世界，那就什么都有可能发生。所以，我认为没有必要过于烦恼和考虑。





文 火云 美编 木仙

无限的边境 超级机器人大战原创世纪传奇	Banpresto	角色扮演
NDS 无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ		日版
预定2008年5月29日	1人	5800日元
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

“《机战》系列”无论在日本还是国内玩家中都拥有极高的人气，每当新作公布的时候都会激起玩家们的热情。当机战饭们还沉迷在《机战OG外传》不能自拔的时候，“《机战OG》”系列又公布新作了，不过让人大跌眼镜的是，这居然是一款角色扮演游戏。自从《机战W》之后，掌机平台就再也没有传出过关于“机战”的任何消息，本作的公布必然得到了广大FANS的极大关注。我们马上就来告诉大家，这款异质的机战游戏究竟是怎么个样子。

继承“《机战OG》系列”之魂的角色扮演游戏降临！





「神乐天原」的公主

楠舞神夜

声：ゆかな

本作的女主角，虽然只有18岁，但身分却是“神乐天原”的皇族、楠舞家的公主。在继承家族习俗进行全国游历的途中与哈健相遇。使用比自身身体还要长的巨大武器“护式・斩冠刀”以及花札进行战斗。

▼“护式・斩冠刀”除了可以用巨大的剑身作出斩击，还可以分离出叫做“月鳞”的月牙形飞刃散开攻击敌人。





▶锡华姬两手持扇就能操作邪鬼铳王进行华丽地攻击。





鬼一族的公主

锡华姬

声：能登麻美子

生活在“神乐天原”的鬼一族的公主，作为神夜的守护者在游戏中将与她一同行动。战斗时锡华姬可以召唤被称为“战术装置”的机器人“邪鬼铳王”来进行攻击。





战斗用人造机器人

艾珊・布赖德尔

声：清水香里

来自“失落的艾莱希亚”的人造机器人。她是主人公哈健的部下，游戏中将一直跟随哈健行动。擅长使用内藏霰弹枪的足部和可以发射火箭飞拳的手腕等手段的格斗技巧进攻。暴走状态下会露出前额、胸、腿部分的装甲，面目以及性格完全判若两人。

▶强烈飞踢的同时从脚部发射散弹，一连串的攻击能给予敌人重创。



©2008 Monolithsoft ©Banpresto 2008



◀哈健使用复合枪向敌人发动突刺攻击给敌人造成硬直，而身旁的队友趁机发动攻击形成连击。



赏金猎人 哈健·布朗宁

声：桧山修之

本作的主人公，23岁，有着帅气冷俊的样貌。他是“失落的艾莱希亚”出身的赏金猎人，同时也是陆上战舰ツァイト・クロコディール的舰长。布朗宁擅长远距离攻击，战斗中他将使用集枪、剑、刺针打桩机于一身的“Nightfoul”和手枪“Longdoom Special”作为自己的武器。



人与机器人的异世界大冒险！

本作是由Banpresto和Monolithsoft联手开发的一款新感觉角色扮演游戏，游戏的故事舞台是与PS2平台的《超级机器人大战 原创世纪合集》有着密切关系的世界——无限边境（Endless Frontier），玩家在游戏中要操作身为赏金猎人的主角哈健和他的同伴在这个机械与魔法共存的大陆进行冒险。究竟打着“机战”名号的角色扮演游戏能够玩出什么新花样，让我们慢慢地为你揭开。



▲游戏能够像普通角色扮演游戏一样在大地图中移动，注意图中的巨大装置，摆放在这里的这个大家伙不知有何作用。



▲街道中一个场景，本作在街道中移动是以选择建筑名的方式来进行的。

令人意外的出场角色



拥有「秩序」之名的躯体 KOS-MOS

声：铃木麻里子

《异度传说》中的高人气角色KOS-MOS也从遥远的未来世界转移到了本作的舞台，尽管没有任何感情，但有时却会罕见地流露出人类温柔的一面。





零儿的热血搭档 小牟

声：南央美

不要被她的外表所欺骗，其实小牟的是一只765岁的仙狐。她除了暗器刀之外，还会使用手枪、妖术以及职业摔角等攻击手段。



特工再次降临「新世界」 有栖零儿

声：井上和彦

隶属于专门应对超自然现象而设立的机关“森罗”的特工。当他在调查被称为“时空扭曲”的次元现象时，不慎被传送到了无限边境。

数个世界所组成的大陆 无限边境



失落的艾莱希亚

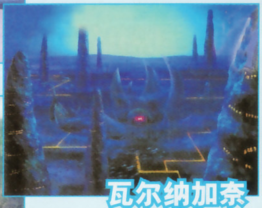
◀以巨大都市“特雷德尔·修塔特”为中心、机器人和战舰等机械工学都十分发达的国家。在都市周边的荒野，一艘由异世界技术所制作的宇宙战舰的残骸直耸云天。



神乐天原

◀春季和秋季混合在一起的国家，人、鬼和妖怪在这里共同生活着，这些人里还存在着可以使用被称为“灵术”力量的特殊能力者。

▼被水覆盖的海底王国，在人鱼和半人鱼等水栖种族的统治下，族人过着安定的生活。

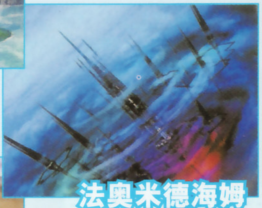


瓦尔纳加奈



艾尔菲蒂鲁

▲被大自然环抱的国家，魔法技术发达。不过在这里居住的以长寿而闻名的妖精族和兽人族之间的关系并不友好。



法奥米德海姆

▲栖息着凶恶魔物的空中国家，过去曾向其他国家发动过侵略战争。外面的人想到达这里是非常困难的。



丢奈城

◀位于艾尔菲蒂鲁西面的沙漠之国，这个国家里存在着一座可以自由移动的巨大的城市，它被人们称为“自走都市”。

谜之机器人登场

既然副标题上打着《机战》的名号，所以本作绝对与Banpresto的机器人们脱不了干系，其实喜欢这个系列作品的玩家可能已经发现，这次公布的机体中有几台机体是机战FANS再熟悉不过的了，下面就一起来看看这些换了个马甲的机体吧。



亡灵

被称为“Personal Trooper”的人型兵器，机体上装备了“Glum Slashripper”等大型投掷兵器。装备武器量较多的机体。



◀从画面中可以看出这台亡灵应该属于敌对势力的一方，另外敌人里面原生种也登场了。



邪鬼铳王

用神乐天原的传统技术所造的“战术装置”，全身上下都装有火炮。战斗中锡华姬用跳舞方式来操作邪鬼铳王进行战斗。



▲以前的系列里从来没见过的机体，与其它机体有所不同的是，它将直接由锡华姬操作来战斗。



夜

被认为是“亡灵”的上位机型的机器人，右手装有“Revolving Bunker”，两肩配备的是“Layered Claymore”，使其在火力方面得到大幅提升。这些装备看起来像极了古铁。



▶哈健和夜共同战斗的样子，猛烈的实体弹攻击将敌人彻底炸裂！



黄昏

装备有可以同时射出光线和实弹的“Partisan Launcher”。从武器和外形上看来，似乎和“夜”是同一系列的机体。好吧，说白了它根本就是白骑士……



▲夜和黄昏都站在敌人的一方，看来这两台机体将有作为敌方登场的剧情。

极具动作性的战斗系统

本作的战斗系统不同于一般的RPG的指令式操作，玩家要通过按键的组合才能对敌人施以攻击，伴随着强力连续技和必杀技的使出，角色的语音和大魄力的发招动画也会一同出现，使战斗的爽快度大增。



在野外与敌人遭遇

▲在地图画面里移动时会遭遇敌人，本作采用的是和大多数角色扮演游戏一样的“踩地雷”遇敌方式。



▶NDS的上屏是敌我双方角色的战斗画面，下屏则用来显示角色状态和战斗菜单等指令。



通过按键发动攻击

◀用简单操作就能使出爽快的连击将敌人击破，还能够两个人同时发动攻击。



▲使敌人浮空后再跳到空中发动攻击进行追打。



援护攻击

▲夜出现后画面中出现“援护攻击”的字样，看来本作中机器人可以做出援护攻击。



反击攻击

▲亡灵的反击攻击，被攻击中能够使用反击的指令进行反击。

强力的反派角色登场！敌方主要角色





▲守天的武器是一把巨大的剃刀，看来是力量型角色，玩家见到他时要小心了。



▲卡兹以灵活的招式为主要攻击手段，轻巧的腿技看起来威力不俗。

守天

声：稻田彻

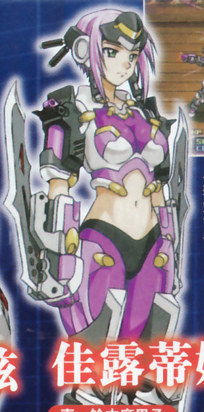
来自“神乐天原”里鬼一族的男子，身上厚重的铁链似乎隐藏着不为人知的秘密。守天过去和锡华姬是恋人关系。



卡兹

声：置鲇龙太郎

住在被沙漠覆盖的丢奈城里的居民，同时也是巨大猫型战车“Giant Marcus”号的舰长。说话时喜欢用女人的语气，总是一副得理不饶人的态度。







▲▶先使用特殊技将对手浮空，然后再发动“朱雀之刃”给予致命一击。

佳露蒂娅

声：铃木麻里子

外形是和艾珊很相似的人形机器人，双手和双脚都装备有被称为“朱雀之刃”的武器。不过她的真实身分和目的都是一个谜。



▲师徒两人居然兵戈相向，其中定然隐藏巨大的玄机。



乙音

声：大原沙耶香

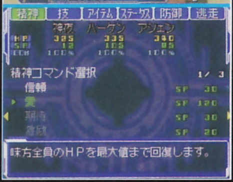
乙音是效命于“楠舞家”的忍者军团“里玄武”的头领，也是本作女主角楠舞神夜的武术师傅。她使用的武器是收藏在双手和双脚机关里的钢丝。

战斗系统

精神指令

“精神指令”一直是“《机战》系列”中最重要，也是最赋魅力的系统之一。在菜单中选择不同的精神指令，就能够为自己或同伴带来各种各样的效果，如回复体力和攻击力上升等。合理地使用精神指令有时能够起到扭转战局的作用。





▲神夜使用精神指令“爱”后，全员的体力都恢复到了最大值。

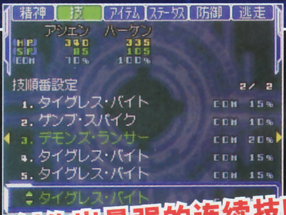


▲本作中某些精神的效果和以前的《机战》系列”有所不同，并且还加入了全新的精神指令。

技的组合

这里的“技”指的是角色的招式和必杀技。“技”必须先在菜单画面中设定好，才能在战斗中通过按A键使出，通过不同“技”的组合，就能够形成丰富的连续技。

▶本作中存在着一种名叫“COM值”的数值，每个角色在战斗开始时这个值都会保持在100%，当发动“技”后就会消耗COM值，越强力的“技”消耗的值越多。



创作出最强的连续技吧！



▶神夜的特殊技能，发动后的效果是精神指令中“热血”的能力。

特殊技能

同样是来自《机战》系列”的经典系统，“特殊技能”是指人物的技能，当满足某些限定的条件后就能发动，效果直接反映在该角色的能力上，属于被动技能。

▶参加战斗的角色一共有四名，“援护攻击”可以指定一名正处于待机状态的角色进行。



连续攻击和援护攻击

本作中的“援护攻击”是指消耗当前攻击角色的“SUPPORT值”，而邀请队伍里的其他队员进行合力攻击的系统。而“连续攻击”是指一名角色攻击结束的同时，另一名角色马上接着攻击。



▶战斗中“连续攻击”和“援护攻击”可以一起使用。

用猛烈的攻击压制敌人！

▲图中所标示的地方就是“SUPPORT值”，当前数值显示援护呼叫次数。另外该数值每回合都会回复。



▲“连续攻击”可以按照事先设定好的顺序进行。

无责任猜想 既然有栖和小牟都跑出来了，那么本作在剧情上就必然会与《Namco×Capcom》扯上关系。从官方公布的图片中我们也能够发现曾经在《Namco×Capcom》中出现过的场景。除了KOS-MOS之外说不定还会有更多的Namco明星出场，就让我们拭目以待吧！

STAR OCEAN Second Evolution

スターオーシャン2



我的字典中没有软弱这个词。

声：田中敦子

种族：三眼族
类型：战士
年龄：23
身高：160CM
体重：50KG
生日：8月24日
三围：83/58/86

奥贝拉·维克特拉 Opera Vectra

来自三眼族的贵族小姐，为了追求爱人离开了母星开始宇宙旅行，性格高傲激动，讨厌懦夫，喜欢有型的男人。她对机械方面的知识非常精通，擅长远程火力攻击。



▲奥贝拉在战斗中会以纹章铳的强大战力支援我方。



如果发展科技是以毁坏自然为代价的话，还是维持原样比较好。

声：东地宏树

种族：三眼族
类型：战士
年龄：35
身高：190CM
体重：90KG
生日：8月31日

艾尔尼斯特·雷维德 Ernest Raviede

身为三眼族的冒险家兼考古学家，艾尔尼斯特拥有着旺盛的求知欲，在挖掘遗迹的同时也追寻着历史的真相。为了探索遗迹而来到艾克斯贝尔行星，却由于失误而身陷险境，后来受到克洛德一行人帮忙才被营救出来。另外，他喜欢的异性类型是头脑简单的女人。



▲与形象不是很合称，艾尔尼斯特使用的武器居然是鞭子，不过在中、远距离却可以很好地发挥实力，在他的必杀技中还有不少可以进行范围攻击的实用招术。

文 玛娜　美编 木仙

星之海洋 二度进化		Square Enix	角色扮演
PSP	STAR OCEAN Second Evolution		日版
	预定2008年4月2日	游戏人数未定	4800日元
	对应周边未定		对应玩家年龄未定

老玩家们可能还能回想起在PS上彻夜鏖战《星之海洋2》时的情景，波澜起伏的剧情与数量众多的同伴曾经一度征服许多玩家，丰富到可怕的系统更是让我们体会到了“不管什么时候都有做不完的事”的感觉。而现在，寄托了无数快乐回忆的《星之海洋2》重制版的发售日终于就要来临了，虽然从现在公布的人设中看来所有角色都比以前要低龄化，不过我们有理由相信，本作还会让我们拿起来就再也不想放下。

新的时代即将开始，少年们，怎能不投身于星辰的海洋？

种族介绍

三眼族

提特拉杰尼西斯行星与艾克斯贝尔行星之间相隔着一段遥远的距离，三眼族便是居住在提特拉杰尼西斯行星4颗卫星上的种族，由于他们的额头上生有第三只眼睛而得名。三眼族天生就是擅长使用纹章力的种族，另外，该种族有严格的身分制度，且各卫星分别由不同的贵族统治，奥贝拉所属的维克特拉家也是统治卫星的贵族之一。





▲生长在提特拉杰尼西斯行星上的艾尔尼斯特，从小目睹着科技发展给星球带来的生态破坏，这些无奈与愤怒也正是他成为考古学家和冒险家的原因。

◀优秀的空间辨识能力也是三眼族的特征，拥有适合担任枪手及炮击手的能力。

艾克斯贝尔

占据了艾克斯贝尔行星人口数90%的巨大种族，生活方式、外形特征都与地球上的人类非常相像。



▶艾克斯贝尔是一个拥有丰富资源、未经开发的行星，女主角蕾娜就在艾克斯贝尔长大，这里丰富的资源与近乎原始的生态也是其他星球的来者所羡慕的。

猫耳族

除了长有一对猫耳之外其他的方面看起来没有什么特别，也有传说称猫耳族最早的祖先是猫科动物。

▼猫耳族与艾克斯贝尔人在同一个大陆上和平共处。



此前相关报道 第一报 Tot.187-188 P36-37

©1998,2008 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Right Reserved.Original version developed by tri-Ace Inc.



世界已经病了，不是正需要可以治疗它的医生吗？

波曼·詹

声：藤原启治

种族：艾克斯贝尔
类型：战士
年龄：27
身高：175CM
体重：78KG
生日：12月30日

平常 微笑 生气

Bowman Jean

和自己的妻子一起经营一间药店的药剂师，虽然看起来并不强壮，不过却习得一手好拳法，擅长格斗技。他的性格非常极端，没有兴趣的事坚决不会去做，但是一旦有了兴趣就会坚持到底。



武器是杀人的道具，我想研究出可以救人的机械。

普莉西丝·F·诺曼

声：钉宫理惠

种族：艾克斯贝尔
类型：战士
年龄：16
身高：155CM
体重：43KG
生日：2月29日
三围：79/60/83

微笑 生气 惊讶

Precis · F · Neuuman

天真烂漫，喜欢开玩笑的小女孩，她和波曼·詹居住在一个小镇上，是镇上机械师的女儿，喜欢研究制造各种机械，充满了好奇心，总是背着自己做的一个机械大背包作战。



这种小事对于天才的我来说不是太简单了么？

莱昂·D·S·格斯特

声：小林由美子

种族：猫耳族
类型：术士
年龄：12
身高：135CM
体重：36KG
生日：11月25日

微笑 生气 烦恼

Leon · D · S · Geeste

虽然年纪很小却已经得到了博士学位，拥有非常优秀的头脑，是有名的天才少年和纹章士。他在拉古尔王国的国立研究所里从事纹章武器开发的工作，由于过早接触了成人的世界而看起来相当成熟，几乎看不到和他年龄相应的一面。



▲波曼使用的武器是近距离格斗的拳套，配合上他自己调配的火药和毒药后威力非常惊人。



▲无人君1号、2号两个机器人都是出自普莉西丝的手下，她对自己的这两个作品似乎十分满意的样子，总是带在身边。





▲在与克洛德等人的旅行中，莱昂年少可爱的一面也会渐渐显露出来。

爽快感递增 战斗系统的全新要素！

除了剧情和影像之外，本作在战斗系统上也进行了不小的改变，虽然在原本的PS版中本作的战斗系统就相当受好评，不过经过重制之后还将得到进一步的改良，让玩家享受到更为爽快的战斗。在下面的部分里，就让我们在游戏发售之前看一看新追加的全新要素都有哪些改变吧。

① 强击

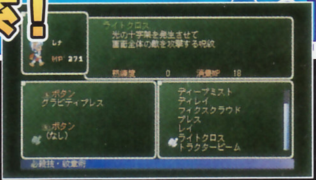
在进行普通攻击时采取特定的操作方式之后，就可以使出将敌人击飞的“强击”。操作方法是攻击的时候，先暂时将十字键朝着与敌人相反的方向按下，然后在点击○键的同时按下与敌人相同方向的十字键即可使出强击。



◀在战斗时相当好用的一招，快点掌握操作的方法可是很方便的哦。

② 快捷键

在PS版的战斗中，玩家必须先将战斗菜单打开后才能使用纹章术，不过在本作中就不同了，即便不打开战斗菜单也可以方便地使用各种招术。本作中玩家可以将L、R键设定为常用的两个纹章术，发动起来更加方便，而且也不会打断战斗的紧张节奏。



▲选择喜欢的纹章术是当然的，不过也要随时注意纹章术的熟练度哦。

③ 三段攻击

在原作中，玩家只能对敌人进行一次攻击，而本作中则可以最多连续攻击三次，在这三下攻击里，每一招都可以立刻和必杀技完美衔接。有了这项新要素的存在，一般攻击和必杀技经过组合后的战术变化必然更加丰富。不过要注意的是，使用三段攻击之后，接下来会有一段冷却时间，在这段冷却时间中无法使用一般攻击，不过必杀技还是可以自由使用的。



中段横扫斩 单手上段斩 双手上段斩

◀克洛德的三段攻击，与必杀技连接之后一定相当华丽。

无责任感言 其实作为一名玩过原作的人，玛娜在初看到PSP版人设的时候简直无法接受这么低幼的画风，不过为了指责其风格幼稚而翻出原作壁纸的时候，发现原来原作的画风现在看来更少女低龄……记忆果然都是自动带有美化效果的（T_T）。

被死神所笼罩的动乱之岛上，短暂而辉煌的故事拉开了序幕。

文 玛娜　美编 NINA

FRONT MISSION 2089 Border of Madness

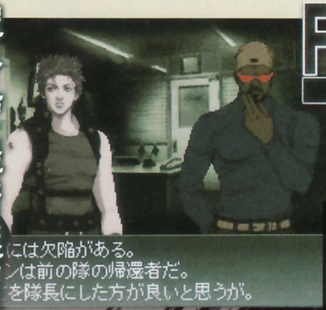
フロントミッション2089 ボーダー・オブ・マッドネス

前线任务2089	Square Enix	策略角色扮演
NDS FRONT MISSION 2089 Border of Madness		日版
发售日未定	1人	售价未定
对应周边未定		对应年龄未定

本作是"《前线任务》系列"手机版游戏《前线任务2089》的NDS移植版，相比手机版，本作进行了多项改变与强化，角色形象、关卡地图、战斗画面以及特效全部进行了重新设计，在剧情画面也会出现绘制精美的插画，对于系列的爱好者来说，这一次的登陆NDS，终于可以补全之前所留下的遗憾。



浑身萦绕着谜团的男人



▲虽然主角看起来并不是阴暗的类型，但是从对话中来看却也隐藏着很多秘密。

主人公 暴风 Storm

O.C.U.独立佣兵部队的军用步行装甲(WAP)驾驶员，担任部队长的职务，作为一个驾驶员来说能力非常强劲，格斗、近距离、远距离攻击均没有任何死角，右肩上有一个显眼的纹身，不过与军事没什么关系。

STORY



本作的舞台是太平洋上的哈夫曼岛，由于奥希安纳共同联合（以下简称O.C.U.）与联合大陆合众国（以下简称U.S.N.）之间的势力之争，这个小岛分裂成了两个部分。

距离很久之前的一场大战争已经过去19年了，时间流逝到了2089年，哈夫曼岛上国境之间的小冲突再度开始频繁起来。

O.C.U.和U.S.N.之间的战争是不是又要爆发了？谣言与猜测开始在小岛上蔓延起来。

两方的行动也在默默地证明着谣言的真实性，为了补强自身兵力，政府雇佣了大量佣兵担当起守卫国境的任务。

但是，奇怪的事件就这样发生了。

被派去守卫国境的佣兵们，有一部分人离奇失踪，原以为是遭遇了敌军的偷袭而死亡，却又怎么也无法找到尸体。

是逃兵？还是伪装成死亡？在人们种种的臆测之中，新的佣兵们，又将被送入哈夫曼岛上……

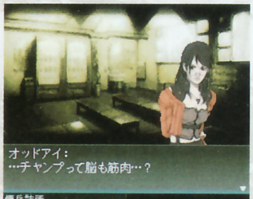
哈夫曼岛的谜之事件！

本作讲述了系列第一作一年前的故事，舞台在一个架空的小岛——哈夫曼岛上，这里是O.C.U.与U.S.N.之间战争频繁爆发的地段，玩家将跟随隶属O.C.U.佣兵部队的主人公的视点，体验这场在哈夫曼岛上突然发生的谜之事件。



▶这个神秘的男人似乎是什么关键性的人物，他会与这次的神秘失踪事件有关么？







◀在总部与队友以及与事件有关人物谈话来收集各种相关的情报以推动剧情的发展。



◀描写充满悲伤气氛的战争故事是"《前线任务》系列"的魅力之一。



充满魅力的活泼少女



奥德艾 Oddeye

暴风队的队员，由于两只瞳孔的颜色不同而被称为"金银双瞳(oddeye)"，在战斗中擅长于远距离攻击，对WAP的射击类武器造诣颇深，由于性格非常开朗，似乎和谁都可以成为好朋友，另外她也非常喜欢游戏和电脑，在这方面十分拿手。

©2008 SQUAREENIXCO.,LTD.All Rights Reserved.

背负着黑暗过去的副官



雨 Rain

暴风队的副官，虽然表面上看不出来，其实却是一个酒豪，之前所属的部队遭遇全灭之后加入了现在的队伍，她作为WAP驾驶员也属于万能型的角色。



全新的剧情画面公布！





▶暴风队的队员们露出了紧张严肃的表情，看来是出现什么紧急情况了，这些都是只有NDS版所有的哦。

◀精美的人物特写也会在本作中经常出现。

在手机版的基础上，NDS版又新增了许多在剧情时出现的精美插画，这些插画的出现将会使游戏的演出感更为强烈，而从目前公布的剧情画面上来看，本作对于气氛的把握可谓是非常完美，让人迅速便可融入到那场架空战争中去。

便捷的触摸屏操作尽显战争魄力！

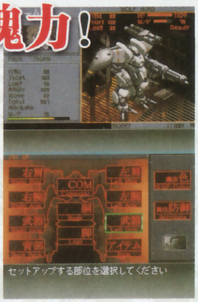
使用触摸屏操作是NDS的一大特点，特别是在本作中，可以使用触摸屏快速地更换诸多的机体部件无疑使得游戏效率大幅上升，除此之外的各种操作也变得更加体贴，让人十分期待新作的到来。



◀在这张最新公布的画面之中，上屏是暴风的特写，而下屏则显示出"1st attack"的文字，在原来的手机版中似乎没有出现这样的系统，它究竟代表着什么意义呢？



▶战斗场面很有魄力，图像也比手机版的素质大幅上升。



▶在配置画面中利用触摸笔可通过简单的操作来完成机体部件的替换，此外也可替换机体的驾驶员。

谜之画面公开！莫非是新增的系统？

绝密基地情报直击！

基地是整个作战计划中最为关键的一环，获取情报、制定战术、与队友进行交流、进行备战等等都要在基地中进行，下面就让我们一起来看看暴风小队的据点中究竟是什么样吧。

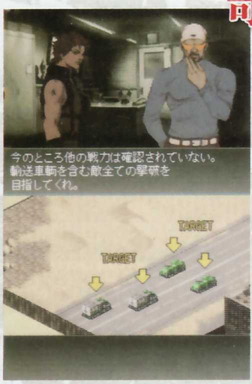
斗技场





在斗技场中可以和队友对战，相互切磋，胜利之后就可以获得相应的奖金，相信这里会是玩家改造机甲时最佳的赚钱地点。

司令部



在司令部获得与下一关卡有关的情报，在这里还可以看到下一关的战斗地图，并可确认敌人的各种情报以合理制定战术。

▲上屏显示的是全岛地图，下屏则是基地的各项设施，只要在下屏选择想去的场所点击便可到达了。



武器库



武器库中可以进行机甲的设定，还可以买卖部件，在这里尽情地给自己的机甲升级吧。

佣兵雇佣所





在佣兵雇佣所中与队友以及与事件有关人物谈话，可收集各种相关的情报并推动剧情的发展。

筋肉感十足的强力队员



恰普 Champ

暴风队的队员，虽然性情开朗爽快，但却打心底里讨厌失败，曾经是格斗技世界冠军的他在WAP操作上也是属于喜欢近身格斗战的类型，常常被Oddeye质疑为"脑袋里都是肌肉？"的他只要一有空就会因为开始自我锻炼而汗流浃背。

无责任感言 不知道大家看到奥德艾之后有没有想起《银河英雄传说》中拥有金银双瞳的罗严塔尔元帅，不过这里要提醒大家注意的一点是，奥德艾脖子上的挂的猫项链也是金银双瞳哦，看来这个可爱的猫项链一定也影射着奥德艾自己……嗯，想想就觉得很萌了。

文 阳光成员 狸猫柚子 美编 NINA



笔者已经想不起来最后一次在LIVE上玩《彩虹六号 维加斯》是什么时候了，说实话多人游戏的画面缩水让我对那款游戏的联网对战没有很高的兴趣，就如同舍去了掩蔽系统的《幽灵行动》联网模式一样，让人提不起精神。不过育碧蒙特利尔分部向玩家们保证，《维加斯2》将会带来全新的感受，姑且相信他们，让我们来看看即将推出的《彩虹六号 维加斯2》有什么值得尝试的闪光点。

彩虹六号 维加斯 2	Ubisoft		动作射击
多机种	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2		美版
	2008 年 3 月 18 日发售	1～16 人	59.99 美元
	对应主机为 PS3、X360		

重返赌城

出彩的剧情是《彩虹六号 维加斯》成为《彩虹六号》系列里程碑的原因之一。没有了传统的每一关开始之前的战术路线设计，从《维加斯》开始，这个系列开始向注重爽快感的射击游戏靠拢，虽然引起了不少老玩家的不满，但是精彩的剧情大大弥补了战术方面的缺陷。《维加斯2》将依旧延续上一作的剧情主线，我们将进一步了解恐怖组织是如何占领了赌城，也将渐渐明白加百列背叛队友，并投靠到恐怖分子丽纳那一方去的原因。伴随着剧情的深入，玩家将随着洛根一起，对这一切罪恶狠狠地反击。开发组透露，这将是系列最后一次将剧情设定在赌城，这意味着，从本作开始，我们会更多地在墨西哥执行任务。开发组做出这个决定，不知是不是因为维加斯当地政府对此游戏提出抗议的缘故。

游戏依然采用虚幻引擎3，画面精细度不容置疑。当初《维加斯》发布的时候，虽然没有达到《战争机器》那变态的全程法线帖图的效果，但是画面的质量还是大大超出了同期的其他游戏。《维加斯2》的引擎没有变，画面也延续了育碧那种干净明快的风格。然而不知何故，在已经发布的游戏视频中，建筑物的纹理细节值得称赞，但掩体车辆的建模却有些简陋，希望在正式版里能有所改进。


■本作的开发小组应该是与前作不同，画面感觉与前作还是有所区别的。

系统及操控

玩过《维加斯》的人会发现，2代的系统并没有什么改变，顶多也就是新加入了疾跑的按键，让玩家可以迅速地远离附近的爆炸物，但是疾跑会有一定的体力限制，以免玩家过度使用这个键，造成游戏乐趣下降。另外，还增加了在相邻的两个掩护物之间快速翻滚的设定。

但是，由于疾跑键的加入，战术雷达的键位不可避免地被挤到了"Back"键上。这对于习惯通过雷达来进行战术判断的玩家来说是个令人不适的改变。


▲玩家可以在掩体之间快速翻滚和移动。

地图构成及战术使用

本作同样拥有众多的室外场景和室内战场。而可以搭配使用的战术也一如既往，没有很大的变动。但不同的是，在前作中跟随你的队友在使用破门炸药和闪光突击的战术时，是没有弹药限制的，而本作中，这些战术武器的数量是有限的，需要玩家计算使用的次数并且权衡战术的必要性。

在多人模式中，"《彩虹六号》系列"的忠实拥趸们，尤其是拥有 Xbox LIVE 服务的玩家们会得到一个小小的惊喜。他们可以下载到13个新的地图包，这些全部都是曾经的《彩虹六号3：盾牌行动》中的经典地图，有些地图因为过于经典所以没有做过任何改动，有些地图则修改了建筑物模型，当然在画面细节上，肯定要比曾经的版本精致许多。


■战斗场景的构造将会更加复杂。

©Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company.

多人模式不再缩水

前作中那缩水的多人模式令人记忆犹新，开发组声称前作的多人模式并不完整，出于对开发周期的考虑，他们砍掉了许多本应加入的要素和画面细节。许多人将信将疑，但《维加斯2》的多人模式必将打消所有玩家的疑虑。在玩过《维加斯2》后，你将确信，这才是维加斯系列多人对战模式独一无二的最终形态。

除了前面提到过的经典老地图的下载服务之外，《维加斯2》的多人模式还增加了新的能力，自定义选项和重新设计过的升级系统。

多人游戏中新增了两个对战模式，即是PC玩家非常熟悉的《CS》中的埋炸弹模式和护送VIP模式。基本的规则与CS中并无二致。炸弹模式中，一方前往爆破点埋弹，另一方则要阻止。而埋弹成功后，另一方有1分钟的时间可以攻击埋弹点并拆除炸弹。VIP模式则要求所有队员保护好本方的队长，即VIP，并护送其到指定地点。双方的VIP都将是对方的主要进攻对象，VIP先被杀的一方将被判输。

由于右上角的雷达屏被取消了，所以对多人游戏的战术配合有了更高的要求。玩家们只能使用一种热感应仪来在短时间内感应出附近人物的位置，并且无法得知该对象是敌是友。


◀ 多人模式与单人模式的画面基本保持在相同的水准。

ACES 杀戮的艺术



▼完成特殊的杀敌方式可以在三种战斗类型上获得奖励。



不少玩家可能忘记了，在《使命召唤4》对战中被大家所津津乐道的升级模式正是由《维加斯》开创的。而在《维加斯2》中，这个升级系统则得到了升华，开发组称之为 ACES，意为"高级战斗特攻系统"。

新的升级系统与新的装备奖励机制配合起来会额外增添玩家的成就感。跟前作的多人模式一样，玩家可以通过经验值的提高来获得新的装备，在本作中，则可以通过完成特殊的杀敌方式来获得更多的经验点数。ACES 分为三种战斗奖励类型：近战，突袭，神射手。利用武器的穿射力杀躲在木质掩体或者墙壁后面的敌人，或者利用C4巧妙地炸死配有防护盾的敌人，可以增加突袭的经验点数。

又比如，将敌人爆头或者狙杀非常远处的敌人或跑动中的敌人可以获得神射手经验点数；而如果在敌人被闪光致盲的情况下靠近并杀死对方，则可以获得一定的近战经验值。获得不同类型的战斗经验值，可以获得不同的奖励，比如达到一定的神射手等级可以获得高级的狙击枪，等等。

武器及射击手感



在目前公布的视频中，《维加斯2》的射击手感似乎要比前作好上许多。敌人中枪的瞬间不会让人产生子弹打在棉花堆上的感觉。虽然有玩家认为那样才是真实的物理设定，但是，这毕竟是游戏，管他呢，爽快感才是最重要的。本作的动作似乎也比前作顺畅了，不管玩家喜欢与否，可以说《维加斯2》已完全成为了一款射击游戏。少得可怜的战术系统，只能说是为了丰富可玩性和维持这个系列传统而嵌入的鸡肋。

丰富的武器设定是"《维加斯》系列"的精髓，有多少玩家在一周目之后发现武器收集不全而返回去照着攻略打二周目，三周目的？总之笔者是为了找一把左轮手枪在大赌场外面晃悠了足足两个小时，至于结果嘛，还是没找到。

明白了这一点，育碧蒙特利尔工作室的家伙们当然会投玩家所好，变本加厉地在《维加斯2》中增加了12把新武器，包括M468。慢慢收集吧，战友们。

与ACES 系统相应的除了武器奖励系统之外，当然就是换装系统了。同前作一样，换装并不能带来能力上的提升，但是装备的多样性更能彰显玩家的等级水平，如此值得炫耀的设定有谁会不喜欢呢？开发组为此设计了更多的附加装备，包括各类头部、面部、上身以及腿部的护具。



百变新造型



无责任感言 本作画面整体比前作似乎有所缩水，或许是因为由不同的小组开发的吧。如今次世代已经走向成熟，此类游戏没有好画面就很难拿出手，画面不进反退实在是有点说不过去……

栏目主持 晴天&星夜

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

对于国内绝大多数的家用机玩家来说，在新旧世代交替的过渡时期将目光投向欣欣向荣的掌机游戏市场其实也不失为一个最佳的选择。这不，本次的短波就为大家精选了不少即将在3月推出的掌机游戏，生活节奏快的你是否也会期待一下呢？



进入五月份之后将会是夏季档电影大片时期，当然免不了会有大量同名游戏推出。电影改编的游戏大多走不出品质低、评价差的怪圈，不过也有例外，比如Traveller's Tales公司开发的“《乐高星球大战》系列”，现在他们又依葫芦画瓢地将其他经典乐高化，本期介绍的就是该公司的三款新作。



世界因我而转 让我们随心所欲地改变世界吧！

NDS ■世界はあたしでまわってる
角色扮演 ■日版 ■Global
预定2008年6月发售

这次我们的主人公是一位高贵的贵族女子，她为了证明“世界是围绕自己而转”这种想法而去当了一名拯救世界的勇者。这位大小姐的武器就是“任性指令”，她能够用这种指令来改变地形和出现的敌人，甚至连从敌人身上得到的金钱和经验值都能够用“任性指令”来改变。因此玩家们在游戏里可以任意地改变世界，使得冒险经常向着自己有利的一方前进。[文：阳光成员 Solid]

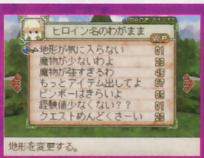


■迷宫都是由小地图组成的。



女主角 帕琼公主

迷宫想怎们改就怎么改！



游戏的冒险舞台由数个小区域地图组成，最大的共计有64格地图。当然玩家也可以用任性指令来改变地图，而且连怪物和冒险的内容也可以随之改变。另外使用这些指令也可以增加敌人的出现几率，从而提升稀有道具的入手率。不过“任性指令”也并非是无敌的，首先它自身有使用限制，再就是越复杂的要求需要的点数就越多，因此需要玩家要再三考虑再使用这些指令。

跟搭档一起拯救世界

我们的大小姐在路途中也不是孤独一人，因为她身边有会学魔法的鹦鹉和会变身模仿敌人的史莱姆，有了这些搭档再加上上述的“任性指令”，相信玩家们能够在冒险中顺利地过关斩将。

战场的女武神 亲临战场 实战开始

PS3 ■战场のヴァルキュリア ■日版
策略角色扮演 ■SEGA ■预定2008年4月24日

在以往的前线中我们依次为大家介绍了游戏基本的战斗方式和角色育成方法，现在我们的目光要再次聚焦到真实的战斗中，将每个战斗单位的行动中需要注意的事项告知各位玩家，如果想在战斗中获得最后的胜利，仅仅依靠兵种相克的原理是远远不够的，充分利用作战单位的能力才能占尽先机。

战斗开局的关键——索敌

和现实中的战斗一样，游戏的每场战斗一开始并不会在地图上显示所有敌人的作战单位，由于各种地形的影响，敌人的步兵可以藏身于草丛或树林中，而大型战车最佳的掩体则是巨大的岩石或山崖。因此进入战斗的第一件事就是操作侦察兵进行谨慎的移动，来慢慢探知敌人的位置，但另一个需要注意的问题是，每个侦察兵的索敌范围都是有限的，虽然该职业可以通过后天的培养来扩大范围，但也局限在自己前方的某个弧形区域内，要想不被敌人偷袭就要权衡好队伍中侦察兵的数量。 [文：晴天]

情况1

如果没有发现敌人，敌人行动的回合只会在地图上用拟声词来简略显示。





情况2

发现敌人后，如果其离开索敌范围就会在地图上出现？号的标识，具体的动向则需要玩家重新进行侦察。

攻击轨迹与危机应对

在行动模式中，玩家操作角色通过敌人的火力范围时会出现类似于《最终幻想XII》中的攻击轨迹，蓝、黄、红色的轨迹代表角色危险度的趋势：蓝色代表只有1～2名敌人发现玩家，回避攻击的难度低；黄色代表有3～5名敌人发现玩家，需要尽快找到附近的掩体进行回避；红色则为最高的危险信号，通常代表有5～10名敌人包围了玩家，要想在该情况下成功突围几乎是不可能完成的任务。






来福枪


机关枪

▲虽然机关枪的命中率较低，但是经过强化后，一次性发弹数的增加还是能起到一定的弥补作用。

命中与武器的选择

在攻击敌人的阶段，并非所有作战单位的命中率都是一样的，这项数值除了角色先天资质外，使用不同的武器也存在一定的影响。例如左方图片中的情况，使用来福枪时攻击范围狭窄，敌人不容易回避；使用机关枪时攻击范围大，即便是瞄准敌人也有可能出现失误的情况，因此究竟在什么情况该使用什么样的武器也是值得玩家探讨的问题。

脆弱的肉体

除了钢铁外壳的战车拥有最明显的发动机弱点外，所有步兵系的作战单位也像我们真实的肉体一样，拥有最不希望被敌人攻击到的部位。下面就让我们来看看实战中的情况。

选择攻击的部位



身体



敌人能够发动回避行动来躲避攻击，玩家最不希望看到的情况。

双腿



对于有回避技能的敌人，攻击腿部能够确实命中，不会出现回避。

真正的弱点 有过主视角射击游戏经验的玩家都知道人的头部是整个身体最脆弱的地方，因此使用游戏中的狙击枪等武器攻击敌人的头部往往会有意想不到的效果，甚至还可以一击必杀也说不定。

恶梦骑士

NDS ■ナイシ・イン・ザ・ナイトメア ■日版
策略角色扮演 ■STING ■预定 2008 年内发售

上一期我们对《恶梦骑士》作了一个简单的流程介绍，不过因为篇幅的原因还有一些地方没有提及，下面就让我们一起来了解一下系统相关的内容吧！

去吧！引导胜利的亡灵军团！

作战指令① 游击战

首先在战场上，我们的主角只是一个鬼魂，由于他不可以直接攻击敌人，因此面对敌人的攻击只能选择回避。而我方的骑士也有各自的攻击范围，玩家需要在战前分配好他们的位置，开战时就要一边回避敌人的攻击一边引导骑士们攻击，因为骑士不会离开自己的初始位置，所以玩家们需要把握骑士的攻击范围的同时，也要给与他们随机应变的指示。另外每打倒一个敌人，画面下方就会多了一处条状标记，只要这些标记在斜，横，竖任意成一列即宣告战斗胜利。 [文：阳光成员 Solid]



▲图中的闪光点为主人公，玩家要操纵它避开绿色和紫色的弹幕。



▲强力道具发动时的效果颇有气势，对敌人造成的伤害也相当可观。

作战指令② 回收水晶



当骑士攻击敌人或者破坏了某些物品时会出现代表能量之源的“水晶”，这时玩家就要操纵主角去回收水晶从而获得MP。当MP储存到一定量时，主角就可以使用道具了。这时画面的右端会用图案来表示可以使用的道具类型，只要主人公接触到骑士而且给与指示的话，还可以给他们装备道具喔。

作战指令③ 关于VT



▲要牺牲哪个单位呢？难题又摆在了玩家面前。

另外不得不提的是关于VT值的设定，每个角色都会有一定的VT值，当他们使用技能时都会消耗自身一定的VT，因为VT值有限，一旦为0时，这名角色就会消失，而且以后也不能出战了。游戏中虽然可以通过分享其他骑士的灵魂来避免这种情况发生，但这也需要牺牲另一个角色为代价，因此玩家在打算使用某些强力技能时也要好好考虑这一点喔。



▶使用的技能视乎道具而定吗？

作战指令④ 强化道具

有时玩家可能会在战场上拿到了一些素材，这些素材可以帮助玩家强化手中的道具。虽然道具的性能可以随着强化的次数增加而上升，不过有时也会有失败的风险。另外不同的道具强化所需要的材料也不同，玩家在战场上不要放过任何可以找材料的地方哦。



▲强化的道具会越来越厉害，考验的只是玩家的毅力。

寒蝉鸣泣之时 绊

寒蝉涕泣的悲剧仍未终结



NDS ■ひぐらしのなく頃に 絆 第一巻・祟
文字冒险 ■日版 ■Alchemist
预定 2008 年 6 月发售

在PC平台获得极高人气，2007年推出了PS2版也同样获得好评的作品《寒蝉鸣泣之时》终于要推出NDS版了。新作以PS2版为基础，加入了新的系统、剧情以及新的人物，全部故事由四卷构成，而这次即将推出的就是四作中的第一卷。 [文：玛娜]



▲本作中还加入了“感情选择系统”，玩家可以在认真、开玩笑、冷静、热情等四种情感中做出选择，对应玩家的不同情感，游戏的发展也会有所改变。

除了之前动画及游戏中的剧情之外，DS版还增加了许多从未公开的原创剧情，在第一卷中所收录的新剧情“染传篇”就是之前在日本月刊漫画《Comp-Ace》上连载，以“鬼曝篇”为原案的外传故事，对原作FANS而言绝对是深入了解整个世界观不可错过的一套游戏。

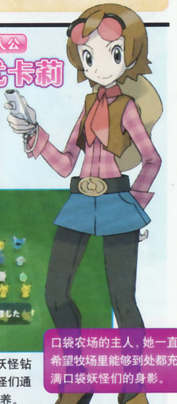
四部分剧本一览（表中问号处均为游戏加入的新剧情）

第一卷 祟	第二卷 想	第三卷 螺	第四卷 绊
鬼隐し篇	暇潰し篇	罪灭し篇	祭杂し篇
棉流し篇	目明し篇	皆杀し篇	澪尽し篇
祟杀し篇	？？？篇	？？？篇	？？？篇
染传し篇	？？？篇	？？？篇	？？？篇

口袋妖怪农场

和口袋妖怪们一起生活

主人公 尤卡莉



口袋农场的主人，她一直希望牧场里能够到处都充满口袋妖怪们的身影。

Wii ■みんなのポケモン牧場 ■日版
模拟经营 ■Nintendo ■预定 2008 年 3 月开放下载

近日任天堂公布了将在Wii下载频道推出的《口袋妖怪农场》的最新消息。本作是一个利用Wii建立一个农场，然后自己以Mii形象与各种口袋妖怪一起生活的游戏。在游戏中我们不仅可以观察口袋妖怪们的生活习性，还可以给它们拍照，然后利用Wii的传言板或者SD卡可以把照片发给亲朋好友们，与他们共享喜悦。此外，本作还可以与NDS上发售的《口袋妖怪 钻石／珍珠》进行联动，最多可培养多达上千只口袋妖怪，不过要想同时管理好他们可不是一件容易的事情。

[文：阳光成员 黑X]



▲玩家可以把NDS《口袋妖怪钻石／珍珠》中收服的口袋妖怪们通过联动传送到牧场中进行培养。



▲拍照系统可以随时记录下你的美好时刻，快传给好友们分享吧。



◀随着口袋妖怪数量的增加，牧场的规模也是越来越大。看着自己培养的口袋妖怪们开心地在农场里生活，玩家们也一定打心底里高兴吧。

光辉圣约2 意志

NDS ■ルミナス アーク ーウィルー ■日版
策略角色扮演 ■MMV ■预定2008年春季发售

跟魔女一同劈开战争乱世

以个性鲜明的角色，易上手的战略界面从而博得众多玩家好评的《光辉圣约》，如今即将在今年的春季推出续作。本作故事主要围绕骑士与魔女之间的冒险故事来展开，而在这场魔女战争中，他们将何去何从呢？另外值得一提的是游戏的音乐制作人是曾经负责过《超时空之旅》的光田康典，喜欢他作品的人千万别错过。　[文：阳光成员 Solid]

不要放过任何可以冒险的地方

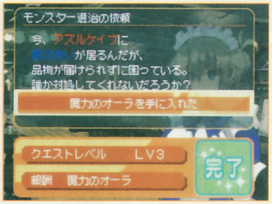


游戏的移动方式是采用从整体地图到区域地图之间的切换来完成，其中地图包括平地，山岳地带，王国等地形。而玩家在王国里移动时除了能和居民对话打听情报外，还可以跟同伴聊天触发特定事件。当然玩家在闲逛之余可不要忘记去当地的工会接受任务。

◀地图和地点都很清楚地表示出来。

去工会接受挑战

在王都地下街广场里的工会里，经常可以接受一些从各地送来的委托，而玩家则可以通过完成这些委托来获得报酬。委托每次访问工会时都会发生变化，基本上会有两至三种类型等着玩家来挑战，这些委托的难度会随着工会的等级提高而提高，想要顺利完成这些任务就要积极帮主角升级或收集稀有道具。



◀已经完成的任务可以再次挑战。



CHECK 特殊事件任务

在工会任务中，有些特殊任务甚至可以触发主线剧情。通过这些特殊任务，玩家可以对游戏的故事背景有一个更深入的了解。另外当满足一定条件时，也会引发一些特殊的任务，当然这些都有待玩家慢慢探索其中的奥妙。

重生传说

PSP ■Tales of Rebirth ■日版
角色扮演 ■NBGI ■预定2008年3月19日发售

NBGI移植计划中再次重生的传说！

继《幻想传说》、《永恒传说》和《宿命传说2》之后，曾经在PS2上登场的"《传说》系列"作品中的《重生传说》也移植到了PSP上。本作讲述了在一个原本是人族与兽族和谐共存的世界里，却因为国王的驾崩，FORCE力量暴走而引发种种矛盾，进而导致的种族之间的瓜葛与纠纷。[文：阳光成员 黑X]

千呼万唤始出来 斗技场追加



PS2版取消以往系列都有的斗技场令很多FANS颇为不满，所以在此次移植版中，斗技场终于回归了。这次依然分为个人战和团体战，而且新增了通过挑战斗技场才可获得的新武器以及新称号。

◀由于本作没有TP消费设定，这或许会令挑战轻松不少。

战斗系统简介

本作是"《传说》系列"首次采用"三线"的战斗系统，角色和敌人可自由在这3条线上切换，这对保护后方的法师来说是个挑战。不过习惯之后我们依然可以享受到"传说"系列那爽快淋漓的战斗。



绿色部分表示"能力"槽，越满技能威力越大。

这个表示角色的"感情"槽，超过一半以上，角色攻击上升，防御下降。

新增内容 敌方战斗画面特写镜头追加

本作在战斗中满足一定条件便可发动被称为"秘奥义"的终结技，此时便会出现华丽的战斗演出以及角色特写。这回不光是我方角色，一部分BOSS级角色也有新的战斗特写追加。



▲阻挡在主人公面前的被称为"四星"的敌人也有华丽的"秘奥义"追加。

戏剧迷宫 樱花大战 缘因有你

NDS ■ドラマチックダンジョン サクラ大戦 ~君あるがため~ ■日版
角色扮演 ■SEGA ■预定2008年3月19日发售

集结三大华击团的迷宫大冒险

自从去年的TGS上公布了这款让众多"樱花FAN"期待已久的外传作品后，游戏的后续报道就很少出现在大家的视线里。随着游戏发售日的临近，目前官方再次放出了游戏系统的相关情报，虽然这次的游戏表面上看起来还是"《不可思议的迷宫》系列"的衍生作品，但是一些让FANS熟悉的经典系统还是会在游戏中登场哦。　[文：晴天]

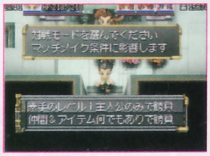


▲神崎堇正在寻找家传的宝物，赶快出手相助吧。

不能错过的任务

游戏中在探索迷宫的同时还能从各个同伴处接受到形形色色的任务，基本上分为消灭指定的敌人或者找回丢失的物品两大类。顺利完成的话，返回基地就能触发和同伴的特殊情节，并增加信赖度，由于本作的迷宫冒险中玩家可以选择任意三名同伴一起冒险，因此信赖度的高低将直接决定同伴在迷宫自由行动的方针，努力搞好和大家的关系吧。

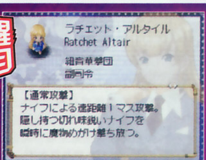
Wi-Fi对战公开



▲对战开始前可选择规则，无论是从1级开始，还是没有任何同伴和道具都非常具有挑战性。

本作的联机功能并不仅仅局限于在迷宫中死亡后，通过好友的帮助输入密码来进行复活，全新的"迷宫挑战赛"相信会让很多玩家尝到互相竞技的乐趣。该模式的游戏规则非常简单，那就是玩家和好友进入同一迷宫，谁最先到达迷宫的最下层就取得胜利，并且获得隐藏的神秘奖励，将它们带回游戏的正篇中对挑战迷宫可是很有帮助的哦。

醒目



NPC也能参战

虽然"《樱花大战》系列"中的主人公们都拥有不俗的人气，但是一些颇具个性的NPC还是让很多玩家难以忘怀，现在他们也将加入我们的战斗，让大神所率领的探险队更加壮大。虽然他们的加入条件现在还不得而知，但是相信绝对有玩家会在游戏中尽量争取得到他们的帮助。

◀纽约华击团的副司令拉切特能使用小刀进行远距离攻击，应该会很强吧？

乐高夺宝奇兵 乐高版琼斯登场，玩具游戏电影一家亲

多机种 ■Lego Indiana Jones: The Original Adventures ■美版
动作冒险 ■LucasArts ■2008年6月3日发售

本文所介绍版本为PS3/X360版



▶游戏中掺杂了一些卢卡斯公司的恶搞笑料，比如琼斯从包里掏东西的时候，掏出一大堆垃圾，其中包括了C-3PO（《星战》中的那个搞笑机器人）的头。

乐高这帮宝贝，有谁不喜欢呢？他们跟卢卡斯公司凑在一起好久了，自前一阵子推出《乐高星球大战》之后，他们又给众多粉丝们带来了《乐高夺宝奇兵》。不知道哈里森·福特看到自己变成了一个圆柱形的小人会有什么感想，那一脸络腮胡子倒是画得惟妙惟肖。

与《乐高星球大战一样》，本作把电影的三部曲分成了六个部分，每个部分都包含了电影中的经典场景。印第安纳·琼斯的武器还是那搞笑的鞭子，在游戏中这个鞭子有许多不同的使用方法，而如何巧妙地使用鞭子也将成为游戏的关键所在。

平心而论，本作的画面还算是不错的，至少背景的纹理贴图还算精细，只是多边形的数量让人有些囧。不过，乐高玩具本身就是简单的几个圆柱体或者方块嘛，游戏做成这样，玩家也不好说什么。你看，那鳄鱼的背上还有明显的乐高拼插凸点。



乐高的玩具以随意拼插的超高组合性而闻名，游戏中能否做到这样的互动呢？答案是肯定的，游戏中的各种乐高模块都可以用来当作武器或者解谜的道具，琼斯甚至可以利用道具当一回蜘蛛侠，在峭壁上随意攀爬。

既然是可爱的乐高小人做主角，当然要大家同乐才符合乐高系列的温馨气氛。本作允许甚至鼓励两个玩家一同进行游戏，二号玩家可以随时加入，控制琼斯身边的另一个角色，而这个角色拥有与琼斯不同的特殊技能，对于游戏中的解谜将起到非常重要的作用。比如第一关中，二号角色使用钻地技能可以找到一些乐高砖块，而琼斯则需要这些砖块搭起一座横跨深渊的桥。不过遗憾的是，本作依然不支持网络连线模式。

▼游戏中有大量的隐藏金砖等着玩家们去收集，还可以获得额外的奖励哦！





▲令人发囧的鳄鱼背，人物的表情也很赞。

［文：阳光成员 狸猫柚子］



乐高蝙蝠侠

乐高黑骑士再战哥谭市

多机种 ■Lego Batman ■美版
动作 ■WBIE ■2008年第四季度发售

本文所介绍版本为PS3/X360版

自从“《乐高星球大战》系列”大获成功，开发商Traveller's Tales公司开始成为大红人，开始逐步将多部著名电影改编为乐高版游戏。在《乐高夺宝奇兵》之后，玩家还将迎来《乐高蝙蝠侠》。

双打模式是本作的一大亮点，无论是在线还是单机都可以双打。本作采用了原创的剧情，让系列的那些经典角色都可以在其中露面，仅可操作的角色就有20名以上。每个关卡刚开始时，玩家都是扮演蝙蝠侠和罗宾行动，操纵二人将一个关卡打过之后，就会进入“反派模式”，让玩家从反派的角度体验同一个关卡，与正义英雄们对抗。

除了标准攻击和特殊技外，还有各种服装可以带来新能力。每个可操作角色有四种服装，比如罗宾的磁力装让他可以沿着垂直的金属墙面往上走，在战斗中利用各种金属物体为武器，蝙蝠侠的滑翔装会在远距离跳跃时派上大用场，罗宾的一种高科技服装可以遥控飞机、汽车甚至机器人。玩家还要利用乐高积木可以搭建的特点，比如搭建一个梯子让蝙蝠侠和罗宾到达原本够不着的地方。

［文：星夜］



■这个被拿来当降落伞的东西是皮揣子改造的么……



■在反派模式中，玩家可以扮演系列中经典的反派重玩一遍关卡。

纳尼亚传奇2 夏季档魔幻大片恢弘重现！

多机种 ■The Chronicles of Narnia: Prince Caspian ■美版
动作冒险 ■Disney ■2008年5月发售

本文所介绍版本为PS3/X360版





■本作的场景制作是直接使用了电影版的素材。

除了忙于开发各种乐高游戏外，Traveller's Tales公司同时也在制作正统的电影改编游戏，比如今年的夏季档魔幻大片《纳尼亚传奇2》的游戏版。本作除了讲述电影版的剧情外，还会加入小说与电影中都未出现过的剧情，对其中没有交代的一些内容进行了补充，而且是由小说版原作者C.S.Lewis亲自补写的剧情，填补了第一部与第二部之间的空白。

在游戏系统上，本作取消了前作中复杂的连续技系统，所有人物都分为轻攻击和重攻击两种类型。本作可以操作的角色有15～20人，战斗时最多可以控制两人，可以在二人之间切换操作，而且本作也有可以两个玩家一起闯关的双打模式。在游戏结构上，前作可以说是一条主线进行到底，而本作则有中转站的概念，可以在基地里接受各种分支任务。



■大量的同屏人数让战斗更为火爆。

［文：星夜］

游戏玩家进修班
你必须知道的主机常识66问





继194期的购机特企后，各位玩家是不是还对主机的使用存在着诸多疑问呢？选择了好的主机，没有正确的使用，显然还是不能完全体会到主机强大的功能。本次我们为各位玩家精选了以往出现在问题小卖部或其他栏目中关于主机的常见问题，相信能够帮助大家更了解自己所拥有的主机，让自己的游戏生活更加愉快。

文 晴天 美编 NINA

认识篇

Q01 究竟该买什么主机才好？

其实这是任何一个玩家都会提出的疑问，面对性能各异的主机，琳琅满目的游戏，要想找到自己称心如意的主机的确不是件容易的事情。但是将所有的问题归结起来，游戏好不好玩，适不适合自己玩才是选购主机的第一准则，下面就让我们来对比一下目前主流游戏平台各自的特点，看看它们是否会和你的兴趣不谋而合呢？

趣味型 Wii、NDS



▲最近发售的《Wii Fit》再次将游戏与健身相结合的热潮推向了新的高峰。

分别以“体感”和“触摸”为最大卖点的这两款主机适合不经常接触游戏或希望用轻松的小游戏来打发时间的玩家。比起传统的单人游戏，其上的软件更强调多人之间的互动，而根据目前的消费人群显示，很多玩家购买这两款主机都是为了赠送给好友或与家人共同游玩，要问这两个主机最大的魅力是什么，那就非简单的操作和巧妙的创意莫属了。

性能型 PS3、PSP、X360

遵从历代主机发展规律的这三台主机，由于硬件机能的强化，足以带给玩家超越以往的视听享受，因此它们更适合游戏阅历丰富的老玩家和对画面及音效有所追求的消费者。其上的游戏保留了传统游戏类型丰富的特点，但和PS3以及PSP上日式游戏居多的情况相比，更符合欧美玩家胃口的X360则将游戏的重心放在竞速、射击、体育类游戏上。我们经常听到的“跨平台游戏”也多出自这三个机种。

使命召唤4



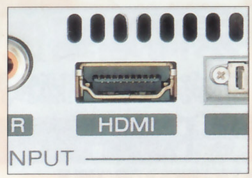
鬼泣4



Q02 1080p的含义是什么？

由于这个概念会涉及到摄像机等多个方面，所以以下我们只针对玩家经常会接触到的显示设备来解释这个概念。所谓的1080p是指分辨率达到1920×1080，并实行逐行扫描的画面，其中的P为英文Progressive的缩写，其含义为逐行扫描，而“1080i”中的i为英文interlace（隔行扫描）的缩写，所以整个词语的意思即为分辨率达到1920×1080，并进行隔行扫描的画面。根据以上的概念，我们也不难推断出480p（画面分辨率720×480）、720p（画面分辨率1280×720）等词语的具体含义。

Q03 HDMI端子和D端子分别是什么？

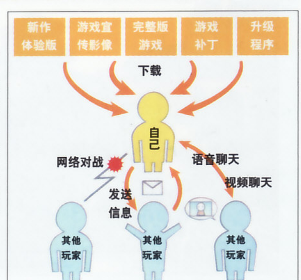


HDMI端子的英文全称为High Definition Multimedia Interface，即高清晰度多媒体端子，最初是为了保护蓝光光盘和HD DVD的著作权而开发的。相比以前连接主机所需的多条线材，现在玩家只需要一条HDMI线就能同时传送视频和音频信号，再加上HDMI线是采用“无损技术”来进行数字信号与模拟信号的双向转换，所以能够带给玩家更高质量的视听享受。

由于我们购买的家用主机多为日版，所以偶尔也会接触到日本显示设备中普遍采用的D端子，它的插口和电脑的VGA线类似，同样可以用于传输高清晰度的图像，目前共分为D1（对应480i）、D2（对应480p）、D3（对应1080i）、D4（对应720p）、D5（1080p）五种规格。

Q04 次世代主机所具备的网络功能有哪些？

从右方的图片中我们能很直观地看出次世代主机的网络功能，除了下载完整版游戏和成为X360金会员需要支付一定的费用外，其他免费的内容国内玩家都能轻松享受到。其中网页浏览的功能为PS3主机自带，不需要额外支付其他费用；Wii则需要花500的Wii点数在商城中购买“インターネットチャンネル”；X360则不具备浏览网页功能，联网后只能登录“Xbox LIVE”。



Q05 次世代主机必须配备支持高清画面的显示设备吗？

根据国际上的高清设备标准，画面分辨率达到1280×720以上是高清显示设备必须具备的条件，而Wii、PS3、X360都为玩家准备了不同的图像输出线材，所以玩家并不一定非要使用高清显示设备才能享受到游戏的乐趣。另外我们在购买显示设备时，厂家通常都会用到“兼容1080p”等宣传语，它的具体含义为该显示设备可以显示主机输出的1080p画面，但并不一定是真正的逐行扫描，其原理和我们使用黑白电视机玩PS2等家用主机的游戏是一样的，“兼容”和“支持”是两个不同的概念，玩家在购买时一定要提高警惕，避免被商家偷换概念。下面就让我们来看看三台主机所支持的画面输出方式及连接所需的线材：

	Wii	X360	PS3
线材	AV、S端子 D端子、色差	AV、S端子 D端子、色差、HDMI	
480i	支持	支持	支持
480p	推荐	支持	支持
1080i	不支持	推荐	推荐
720p	不支持	推荐	推荐
1080p	不支持	推荐	推荐

Q06 次世代主机能向下兼容以往主机上的游戏吗？

向下兼容前世代主机的游戏是主机制造厂商在主机世代交替阶段都会采用的做法，这样做不但能够防止老玩家的流失，也能吸引他们多尝试新世代主机上的游戏，来达到宣传自身的目的。目前Wii可兼容NGC游戏(必须使用NGC的手柄和记忆卡)、PS3(仅60GB和80GB版本)可兼容PS和PS2游戏、X360则可兼容Xbox游戏，并且都针对正版游戏而言，具体情况玩家可以登陆以下网址来查询：

PS3 http://www.jp.playstation.com/ps3/status/

X360 http://www.xbox.com/ja-JP/games/backwardcompatibilitygameslist.htm



Wii篇

作为一款异质的主机，其最大的成功就是挖掘出了潜在的消费群体，而颠覆以往的操作方式也让一些看似平常的游戏变得更加有趣。

Q07 Wii系统界面中的图标是什么？

Wii所有的功能都用“频道”(チャンネル)的方式在系统界面显示，玩家只要点击相应的图标即可运行。其中比较实用的是“图片编辑频道”(写真阅览·加工)，玩家除了可以将保存在SD卡中的图片在这里进行查看和加工，还可以利用现有的图片来玩“拼图”的小游戏。不仅如此，在启用幻灯片模式后，玩家还可以选择SD卡中音乐文件作为背景音乐，但2007年12月上旬如果玩家已经将该频道升级到了1.1版本，系统将不再支持播放MP3文件，而是后缀名为“.m4a”的AAC音乐文件，同时新版本还允许玩家选择特定的图片来作为“图片编辑频道”的图标。



Q08 什么是“半砖”和“全砖”？

虽然很多玩家在购机时都会选择改机，但由于Wii在运行游戏光盘时拥有自动启动升级程序的设定，所以如果玩家没有运行和自己主机版本相对应的游戏，那就有可能出现“半砖”和“全砖”的情况(出现莫名频道被称为“双频”)。所谓的“半砖”是指在错误运行游戏中的升级程序后，玩家开机仍然能够进入系统界面，但不能进入“系统设定”修改主机的参数，此状态下仍然可以运行游戏光盘，而且根据目前玩家反馈的信息，使用《超级马里奥 银河》和《Wii Fit》自带的升级程序可以对系统进行修复；相比之下，“全砖”就要严重得多，玩家开机后将无法进入系统界面，因此也无法运行游戏光盘，出现这种情况代表玩家的系统文件已经损坏，而且目前国内也没有相应的解决办法，所以玩家在运行不确认版本的游戏时一定要谨慎。

Q09 Mii频道有什么用？创造的Mii形象目前支持哪些游戏？

Mii频道中玩家可以根据自己的喜好创造出一个近似于自己的虚拟形象，而且这些形象都可以保存在遥控器手柄中(同一个手柄最多可保存10个Mii形象)，也就是说，即便是玩家在好友的主机上玩游戏，只要带上自己的遥控器手柄就能使用自己的造型。在目前发售的所有Wii软件中，《Wii Sports》、《第一次的Wii》、《Wii Fit》、《马里奥与索尼克 北京奥运会》、《胜利十一人 灵魂人物2008》等都支持使用Mii形象来进行游戏。



Q10 Wii的频道超过了48个怎么办？

如果玩家购买了SD卡，只要将暂时不会使用到的频道拷贝到SD卡上就能留出空间增加新的频道，但使用此方法拷贝的频道只能在同一台的主机上使用。另外对于拷贝游戏记录的情况，除了部分游戏的记录(例如使用Mii形象的游戏)无法在其他Wii主机上使用外，大多数游戏的记录都可以在任意的Wii主机上使用。

Q11 Wii主机内置的存储空间有多大？

Wii主机内置的存储空间为512MB，如果只用来保存游戏记录和图片还是非常充裕的，当然对大容量有追求的玩家也无须担心，我们仍然可以通过SD卡来保存Wii主机中的各种数据。通常情况下，建议玩家购买2GB的普通SD卡，因为4GB以上且规格为SDHC的SD卡是不能被Wii主机识别的。

Q12 我的家里只有有线网络，这样能让Wii上网吗？

虽然Wii主机并没有内置的RJ45网卡接口，但是通过购买“Wii专用LAN转换器”(官方定价2800日元，约合人民币180元)仍然可以使用有线网络让Wii上网。另外如果你拥有一台电脑的话，也可以购买“Wi-Fi USB连接器”(官方定价3500日元，约合人民币220元)来创建无线热点让Wii上网，而且使用此方法的另一个好处是创建的热点也可以被NDS使用。



专用LAN转换器

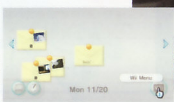


Wi-Fi USB连接器

Q13 在待机状态时，主机发光代表什么含义？



在保持主机通电的情况下切断手柄的电源，Wii主机会进入“待机状态”，此时玩家如果开启了“Connect24”功能并处于联网状态，就有可能收到“Wii留言版”发来的消息，同时主机就会发光，通常这些消息都是官方发布的通知，玩家不妨及时地确认。另外，如果玩家是使用“Wi-Fi USB连接器”通过电脑让Wii上网的话，切断了电脑的电源后就不会发生这种情况。



Q14 Wii点数如何购买？

对于国内的玩家来说，要直接购买Wii点数首先需要一张能够网络支付的国际信用卡，但这对于还是学生的玩家来说几乎很难实现，所以晴天在这里推荐大家直接购买“Wii点数卡”或官方推出的“传统手柄套装”。该套装官方一共推出了3个版本，分别赠送1000、3000、5000的Wii点数，日元定价和所赠点数相同，只要你不是经常使用Wii下载付费内容，5000点还是能够花上很长一段时间的。

Q15 下载的老游戏如何保存记录呢？

老游戏的保存方法和以往游戏时的设置相同，但是Wii主机还为我们增加了一个比较贴心的功能：中断记录。只要玩家在游戏中按下HOME键打开菜单，选择“Wii メニューへ”即可。生成的“中断记录”在下次进入游戏读取后自动消失，另外还需要注意的是，这个功能在运行N64和NEO-GEO游戏时无效。

Q16 Wii商城中可以下载以往什么主机上的老游戏？

在这里玩家可以下载PC-E、FC、SFC、MD、N64、NEO-GEO、MSX这些老主机上的经典游戏，每个游戏的收费在500～1000Wii点数之间，而根据官方的最新消息，从明年3月开始，玩家还可以直接在这里下载Wii的游戏软件。



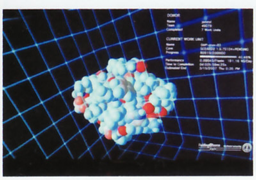
PS3篇



自从40GB版本推出后，PS3终于在价格上开始被更多的玩家所接受，因此在2008年内，大家更期待的自然是强大的软件阵容了。

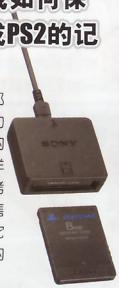
Q17 Folding@Home是什么？

作为PS3从1.60系统版本开始加入的附加功能，很多玩家都对它表示出了极大的兴趣。所谓的Folding@Home是由美国斯坦福大学主持用于研究蛋白质折叠，误折，聚合及由此引起的相关疾病的分布式计算工程，对于攻克疯牛病（Mad Cow，BSE），帕金森氏症（Parkinson's）等医学难题具有重大的意义，并且出于节约资源考虑，这项计算工程的主力都由全世界处于闲置状态的CPU来担任，玩家只要在XMB界面下选择“网络”下相应的图标便可参与到该计划中，为人类的医学事业贡献自己的一份力量。运行软件后，玩家不但能够看到蛋白质结构和计算过程，还能从世界地图上直观地看到全世界参与到该计划中的CPU分布位置。



Q18 在PS3上玩PS或PS2游戏如何保存记录？我可以将PS或PS2的记录拷贝到PS3上玩吗？

如果玩家购买的是可以兼容PS和PS2游戏的PS3主机，那么在运行这些游戏时，系统为我们提供了“假想记忆卡”的功能，即在PS3的硬盘空间划分出一部分来保存PS或PS2游戏的记录，并且和以往使用PS或PS2主机进行游戏一样，玩家一样可以对它们所对应的“插槽”进行设定。至于将PS或PS2记录拷贝到PS3上，玩家需要购买PS3专用的“记录卡转换器”（官方售价1500日元，约合人民币105元），将PS或PS2的记录卡通过它连接到PS3上后，就可以将其中保存的数据复制到事先创建的“假想记忆卡”中。



Q19 PS3可以播放哪些光盘？

20GB、60GB、80GB的PS3主机都可以播放CD、SACD、DVD、BD（蓝光光盘），但不同的区域版本只能播放相应地区的DVD和BD光盘，其中的SACD英文全称为Super Audio CD，是由索尼和飞利浦公司合作开发的一种两层混合碟片，最大的特点就是可以支持多声道，并拥有更高的音频质量，在专业音乐发烧友中的认知度比较高，不过新推出的40GB版本取消了支持SACD的功能。

Q20 如果一台PS3有多人使用，游戏记录会分开保存吗？

如果玩家是第一次运行PS3主机，系统会要求我们创建一个“用户”，并且在今后每次开机时系统都会让我们选择一个“用户”登录，以开启对应的游戏内容或系统设置（类似于Windows XP中的多用户系统）。因此如果是多人使用一台PS3主机的话，可以在系统界面的“用户”菜单下创建多个用户来分别进行管理，所有的游戏记录自然也是不同用户间分开保存的，并不会互相影响。

Q21 PS3的官方服务器有哪些？它们“PS Store”上的内容是共通的吗？

目前PS3的官方服务器有日本、香港、美国等常见的几个，并且不同“PS Store”上的内容会根据当地PS3游戏的推出进度而存在一定的差异。对于国内玩家来说，由于语言的关系，登录韩国服务器的玩家非常少，大多数玩家都集中在另外几个服务器上，再加上国内的网络情况比较复杂，所以从不同服务器上下载游戏试玩版或预告片的速度也不一样，建议玩家尽量选择离自己较近的服务器进行下载，以获得最佳的速度。



Q22 登录网络所用的账号和创建的用户是一个概念吗？

如果说“用户”是系统用于区分不同使用者的手段，那么登录网络所用的“账号”就是网络上玩家身分的惟一标识，它们并不是同一个概念。登录网络的“账号”由于会涉及到下载和在线游戏的相关数据，所以它和我们经常接触到的“论坛账号”、“邮箱账号”一样，都需要特定的密码来进行保护，以避免被其他玩家盗用。同一个“用户”下可以创建多个“网络账号”，并且它们所对应的资料也是相对独立的。

Q23 PS和PS2的游戏在PS3上运行，画面会得到加强吗？

由于PS3本身具有强大的画面处理能力，所以我们同样可以在一定程度上强化在其上运行的PS和PS2游戏画面。开启该功能的具体方法为：选择PS3系统界面“设定”下的“游戏设定”，分别将“PS/PS2提升转换”和“PS/PS2平滑化”设定为“标准”和“开”，这样进入游戏后你就会发现画面中角色的轮廓和文字明显平滑与柔和了许多。另外要提醒玩家注意的是，该功能并非适用于所有游戏，不同的游戏间可能会存在一定的差别，实际效果也与玩家使用的显示设备有一定关系。

Q24 PS3能够自己更换硬盘吗？

只要拆开PS3主机左侧的挡板就能看到主机的硬盘，而根据PS3说明书上的相关说明，对于有一定动手能力的玩家来说，自己更换硬盘是完全没有问题的。目前根据玩家的反馈，PS3可以支持20GB～120GB的硬盘，但如果更换硬盘后出现问题，官方是不会负责的，只有在确认玩家使用原装的硬盘，且在保质期内出现问题的情况，官方才会提供维修或更换的服务。

Q25 PS3升级系统版本的方法有哪些？

为了体验更多的新功能，时刻保持主机的系统为最新版本也是每个玩家必须做的事情。除了传统的网络升级方法外，运行附带最新系统升级程序的游戏光盘，或将最新的升级程序存放在记忆棒中都可以利用PS3主机进行系统升级（具体教程可参考PS3香港官方网站：http://asia.playstation.com/hk/ps3/chi/ps3_softupdate.htm）。如果玩家所使用的记忆棒并非原装，直接将其插入PS3的记忆棒插槽有可能会出现无法识别的情况，此时可以将组装记忆棒放置在PSP内，再使用USB线与PS3主机连接进行尝试。另外在升级过程中请不要出现强制切断电源的情况，这样极有可能造成系统文件的损坏。

Q26 PS3的手柄支持振动功能吗？目前对应振动的游戏有哪些？



2007月11月11日由官方推出的“DUALSHOCK 3”手柄可以实现部分PS3、PS2，以及PS游戏的振动功能，并且到目前为止，所有不同规格的PS3都只附带1个“六轴感应手柄”，振动手柄只能玩家另行购买（官方售价5500日元，约合人民币360元）。目前官方公布的，能够支持振动功能的PS3已发售的游戏有：《天剑》、《瑞奇与叮当 未来毁灭器》、《GT赛车5 序章版》、《机车风暴》、《真・三国无双5》、《怒火起草》等。



X360篇

对于这款最先跨入次世代的主机来说，在欧美和日本地区的发展形成了巨大的反差，而目前困扰大家最多的就是可怕的“三红问题”。

Q27 GAMERTAG是什么？如何在Xbox LIVE上使用已有的账号？

这里的GAMERTAG和PS3中的“用户”相同，都是作为玩家身分的标识存在，不过X360将登录网络的“账号”和“用户”都整合在同一个GAMERTAG里，即同一用户只能拥有一个登录网络的“账号”。由于更换硬盘或其它的原因，如果玩家需要使用曾经注册过的账号，首先需要保证X360处于联网状态，然后切换到“Xbox LIVE”的菜单界面，选择其中的“Recover Gamertag from Xbox Live”（从Xbox LIVE复原玩家代号），接着根据提示输入相关的资料即可。



Q28 如何拷贝X360中的数据？

利用X360的记忆卡玩家可以轻松拷贝并随身携带自己的Xbox LIVE账号、游戏记录，以及网络下载内容，这样即便是在好友的X360上游戏，只要将记忆卡插入相应的插槽，也可以使用属于自己的账号和记录，非常的方便。目前X360的记忆卡共有64MB和512MB两种规格，玩家可以根据自己的使用情况来选择需要购买的版本。



Q29 “成就系统”是什么？如果更换硬盘，之前所取得的成就会消失吗？

“成就系统”无疑是X360最成功的设定之一，只要玩家在游戏中满足一定的条件便可以解开锁定的成就并得到“成就点数”。“成就点数”虽然并没有实质性的作用，但是作为一种身分和技术的象征，很多玩家还是乐此不疲地在各种游戏中挖掘所有成就，通常情况下，每款X360游戏都拥有1000点的“成就点数”，下载的ARCADE游戏通常为200点。玩家每次登录Xbox LIVE就会自动上传GAMERTAG的信息，其中就包括了获得的“成就点数”，所以在更换硬盘后只需要进行恢复GAMERTAG的操作就能看到以前获得的“成就点数”了。

Q30 除了购买充电电池，我还能用什么方法为手柄充电？



为了不让充电的过程中断自己的游戏时间，玩家可以购买X360的“同步充电套件”来达到边充电边玩游戏的目的。充电套件中包含了连接X360与手柄的USB线和充电电池组，并且玩家还可以根据上方的指示灯来了解充电的进度：红色代表正在充电，绿色代表已经充电完成。

Q31 如何使用X360播放iPod中的文件？

只要使用iPod自带的USB线与X360相连就能轻松播放其中的文件，除了支持MP3和WMA格式的音频文件外，AAC文件则需要玩家登陆Xbox LIVE下载相应的补丁才能播放，另外如果是使用iTune下载了带有版权保护的音乐，在X360上是无法进行播放的。

Q32 Xbox LIVE的金会员和银会员有什么区别？

只要是第一次注册Xbox LIVE的账号都可以免费获得1个月的“金会员”资格，如果之后不再续费，就会自动降为“银会员”资格。目前大多数国内玩家都属于“银会员”，即登录Xbox LIVE可以下载游戏的试玩版和宣传影像，以及一些官方提供的免费内容(通常比“金会员”晚一个星期)，而“金会员”最大的优势就在于可以利用X360比较完善的网络来进行网络对战。这里也特别提醒改机的用户，目前登陆Xbox LIVE仍有可能被BAN(即无法再次登陆Xbox LIVE)，另外Xbox LIVE的下载服务已经开始采用IP限制，系统会自动根据玩家的IP来分析所处的区域，如果和目前登录的区域服务器不符，即便是免费的内容也不能进行下载。

Q33 如何购买微软点数？

除了支持网络支付的国际信用卡可以直接购买外，玩家同样可以购买到“微软点数卡”来为自己的账户充值，但加上之前提到的IP限制，建议国内玩家还是尽量购买香港的“微软点卡”比较合算(通常为1600点)，而根据官方的公告显示，目前只有面值为2100点的“微软点卡”在网上充值时不会受区域限制，大家不妨作为购买时的参考。

Q34 怎么连接手柄和主机？

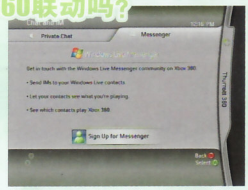
如果玩家新买了手柄，或要用手柄控制两台X360中的其中一台，那么就需要使用到该操作，虽然看似简单，但仍然容易被很多玩家忽略。具体的操作方法非常简单，只要我们同时按下手柄LB键右侧和主机记忆卡插槽下方的圆形同步按钮即可。

Q35 听说X360可以播放HD DVD，是真的吗？



2006年11月微软香港就已经推出了对应X360的外置HD-DVD播放器。使用其自带的USB线与X360主机连接后，需要在登录Xbox LIVE的情况下，在播放器中放入HD-DVD的光盘，稍等片刻便会出现提示，之后按照屏幕上的操作进行更新即可；如果玩家没有Xbox LIVE的账号也无需担心，只要登录以下网址：http://www.xbox.com/zh-HK/hardware/x/xbox360hddvdplayer/download.htm，点击下载其中的HD DVD播放器安装档案，并将其刻录成CD或DVD放入X360也可以进行系统更新。

Q36 Windows Live Messenger能够和X360联动吗？



Windows Messenger作为MSN的后续版本，目前只能在电脑上使用，但是玩家如果使用相同的Xbox账号登陆Windows Messenger，那么其他玩家通过查看信息还能看到你目前正在玩的X360游戏。在游戏中玩家同样可以接受到Windows Messenger上其他好友发来的消息，但是却不能进行回复，文本聊天、语音聊天、传输文件等功能只有在电脑端上才能进行操作。



PSP篇

作为国内最具人气的掌机，除了玩游戏外，强大的影音播放功能也成为了它颇受玩家推崇的主要原因。

Q37 什么是神奇电池？它有什么作用？



神奇电池也称“潘多拉电池”(PANDORA'S BATTERY)，目前多用于新旧版本PSP的降级或对系统崩溃的PSP进行系统修复，但必须搭配神奇记忆棒使用。

Q38 CSO、JSO的区别是什么？

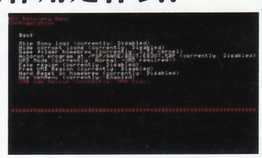
CSO和JSO都由ISO压缩得到，JSO的压缩率高于CSO，因此文件所占的空间也越小。同样由于压缩比例不同的关系，在使用PSP运行这两种文件时也会有明显的速度差异，JSO的压缩率越高，读取的速度就越慢，甚至会出现拖慢、定格等现象，所以要想流畅地进行游戏，还是推荐大家尽量使用ISO比较好。对于想在这三种格式中转换的玩家，可以使用“PSP ISO Compresser”这款软件来进行相关的操作。

Q39 什么是自制系统？目前自制系统的最新版本是多少？



自制系统是通过对官方系统的破解而得到的，并且根据破解技术的不断完善，目前自制系统在功能上已经和官方系统没有太大的差别，当然它最大的优势还是能够运行游戏镜像(ISO)。如果针对大家经常使用的M33自制系统而言，最新的版本为3.90 M33-2。

Q40 恢复系统的作用是什么？



如果你的PSP已经刷成了自制系统，开机时按住R键就能进入恢复系统，在其中玩家不但能够对自制系统的参数进行设定(通常都是更改ISO的引导方式)，还能在刷机过程中由于误操作等其他原因而造成系统崩溃时，利用特定的程序还原玩家之前的系统版本，在一定程度上保证玩家系统的安全。

Q41 PSP的周边设备有哪些？

除了日本国内才能使用的“电视频道接收器”外，PSP的周边设备主要都是和特定软件配套销售的，例如《大家的地图》对应GPS接收器；《拍照吧》对应PSP专用摄像头；《TALKMAN》对应PSP专用麦克风等等。另外对于热衷于PSP音乐功能的玩家来说，目前国内也能买到很多根据新旧版本PSP而设计的线控耳机和迷你音响，虽然它们大多数都不是官方产品，但购买时多做比较还是能淘到不少好东西。



PSP专用摄像头



GPS接收器



Q42 PSP如何遥控PS3？能够在PSP上玩到的PS3游戏有哪些？

首先玩家需要打开PSP的无线LAN开关，接着在PS3的XMB界面选择“设定”下的“遥控游玩设定”并“登录装置”，之后分别打开PS3和PSP的XMB界面“网络”下的“遥控游玩”选项，选择“家庭内联线”并从设备列表中找到PS3的选项即可。如果要结束遥控状态，按下PSP的HOME键并选择“结束遥控游玩”。目前能够在PSP上玩到的PS3游戏有《多罗电视台》、《龙穴》、《忌火起草》。

Q43 PSP-2000有豪华版吗？同捆版又是哪些？



目前PSP-2000有“深红”和“哑光铜”两种颜色的豪华版，而大家经常听到的同捆版则是指和某些游戏一起捆绑销售的主机，它们在外观上也和普通的PSP主机有所区别。目前已经发售的PSP-2000同捆版有2007年9月13日的《危机之源 最终幻想Ⅶ》和12月27日的《星海传说 初次启航》。

Q44 如何给PSP更换主题？

从3.70系统开始，官方就提供了更换主题的功能，在XMB界面下进入“系统设定”的“主题设定”即可进行设置。如果玩家是在网络上下载了后缀名为PTF的主题文件，只要将其放入记忆棒的PSP/THEME路径下即可。同时官方也提供了主题编辑的软件，方便玩家制作更具有个性的主题，英文版下载地址为：http://blog.levelup.cn/luandong/luitems/psp-theme-maker.zip。

Q45 如何运行PS模拟器？PS游戏可以自己转换吗？

PS模拟器为PSP系统自带的功能，玩家需要先将PS游戏盘的ISO镜像文件转换得到的PBP和BIN文件放在同一文件夹内，然后再将这个文件夹放到记忆棒中PSP/GAME的路径下，最后进入XMB界面的GAME下选择相应的游戏图标即可。利用“POPSConv”这款软件玩家同样可以将自己的PS游戏盘转换成在PSP上运行的PBP和BIN文件，不过前提是玩家必须先将PS游戏盘制作成ISO文件。

Q46 PSP-2000如何才能在显示设备上输出游戏画面呢？

PSP-2000通过D端子或色差线可以输出480p的图像信号，并需要有支持逐行扫描的显示设备才能显示，但使用PSP-2000播放UMD电影却不受以上的限制，使用AV线或S端子同样能够在支持的显示设备上看到影像画面。

NDS篇



Q47 某次开机的声音和平时不一样，这是正常情况吗？



如果你听到了这个特殊的声音就说明“今天是你的生日”了，这是任天堂为玩家准备的一个小小惊喜，只要玩家曾经在系统中设置过自己的“生日日期”，那么在当天开机就会听到与众不同的启动音，大家千万不要以为是NDSL出问题咯（笑）。

Q48 如何使用语音聊天？



使用NDSL内置的麦克风，玩家可以在系统自带的聊天室中进行语音聊天，另外使用官方推出的NDS专用耳机（集成了麦克风），玩家还可以在《银河战士Prime 猎人》等游戏中实现语音聊天的功能。

Q49 不同的烧录卡有游戏兼容性的差别吗？

目前市面上比较流行的烧录卡主要有EZ5、M3DS Real、R4等等，而对于一些游戏，它们在兼容性上的确存在差别，不过出现无法运行游戏的情况也无须过于担心，因为玩家只要使用官方提供的内核升级程序提高烧录卡的内核版本后，基本上都可以解决这些问题。

Q50 NDSL可以和GBA联动吗？

因为NDSL主机本身就具有GBA卡带插槽，所以玩家只要是使用的正版卡带，在运行时仍然可以和NDS游戏联动，但前提是该游戏必须支持联动功能。

Q51 iDSL是不是只能玩官方推出的中文游戏呢？

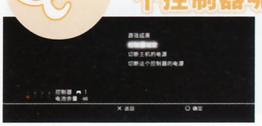


虽然iDSL是神游科技针对国内玩家推出的中文化掌机，但玩家仍然可以使用任意区域版本的正版卡带或烧录卡来运行游戏，不过官方推出的正版中文游戏却不能使用在其他区域版本的主机上，这点一定要注意。

综合篇

看完了上面各个主机的介绍后，下面我们将针对一些主机间共通的问题为大家进行解答，大家是不是更有收获了呢？

Q52 次世代主机最多分别可连接多少个控制器呢？



Wii和X360相同，同一台主机最多可同时连接4个控制器，PS3则可以同时连接7个控制器，不久前发售的《WE 2008》（《PES 2008》）即可在单机对战时允许7名玩家同场竞技。

Q53 哪些主机支持更换背景？

目前PSP、PS3、X360都支持更换系统界面的背景（即壁纸），其中PSP和PS3使用方法相同，进入XMB界面下的Photo项目，在查看任意图片的同时，按下△键选择“设为壁纸”即可；X360需要选择“媒体”界面下的“图片”选项，然后将保存有图片的USB设备连接至X360并选择“从移动设备查看”即可将任意图片设为壁纸。

Q54 哪些主机支持CD拷贝功能？

目前X360和PS3都支持CD音轨拷贝的功能，只要玩家将CD光盘放入主机，根据提示就能轻松实现。其中通过PS3拷贝的音轨可以存放到PSP中随身携带，保存在X360中的音轨则可以在运行部分X360游戏时，用于替换游戏本身的背景音乐，让属于玩家自己的音乐陪伴自己度过美好时光。

Q55 各主机平台支持播放哪些影音文件呢？

强大的影音播放功能显然是除了游戏以外，更吸引轻度玩家的因素，现在就让我们来看看各主机平台自带的播放功能，其中NDSL自身不具备影音播放功能，必须运行特定的软件才行：

	Wii	PS3	X360	PSP
音乐	AAC	ATRAC、AAC、MP3、WAV、WMA	MP3、WMA、AAC	ATRAC3/ATRAC3plus、MP3、WAV、WMA
图片	JPEG	JPEG、GIF、PNG、TIFF	JPEG	JPEG、TIFF、BMP、GIF、PNG
视频	Motion JPEG	MPEG-1、MPEG-2、H.264/MPEG4 AVC、MPEG-4 SP、WMV	WMV、MPEG	MP4、PMP

Q56 哪些主机支持自动运行游戏呢？

PSP、PS3、X360都支持自动运行游戏，如果玩家需要关闭该功能，可以进入“系统设定”中关闭“自动启动”即可，另外NDSL和Wii相同，在放入游戏光盘或卡带后，必须在系统界面选择相应的图标才能运行游戏。

Q57 主机的正确关机方法是什么？

PSP、Wii只要在退出游戏的状态，直接切断电源即可安全关机；PS3建议按下手柄上的“PS键”选择“关闭主机”；X360需要长按手柄上的“导航键”，随后选择“关闭主机”；NDSL则直接关闭电源。

Q58 如何准确设置主机显示的时间？

Wii和NDSL在连接网络的状态会自动调校系统时间，以保证和玩家所在时区的标准时间同步；X360则在连接Xbox LIVE时具有自动调校功能；PSP和PS3在已经联网的状态下，需要玩家手动依次选择“系统设定”下的“时间与日期设定”和“通过网络设定”才能调校目前的系统时间。

Q59 哪些主机的游戏有区域限制？



PSP、NDSL的游戏没有区域限制，使用任意区域版本的主机都可以运行任意区域的游戏；PS3游戏和蓝光光盘一样拥有区域限制，但由于目前大多数游戏厂商都将游戏设置为全区，所以容易让玩家形成PS3游戏没有分区的概念，另外使用PS3运行某些游戏时，只有玩家的系统语言或区域版本与游戏对应才会显示相应的语言界面（例如《未知海域 德雷克的宝藏》支持繁体中文）；X360的游戏有区域限制，不同区域的版本只能玩对应区域的游戏，改机并不能解决该问题；Wii则因为改机和升级程序的特殊原因，虽然可以达到运行任意区域版本游戏的目的，但一般不建议玩家玩跨区域版本的游戏。

Q60 只能使用手柄（按键）在主机中输入文字吗？

除了PSP和NDSL两款掌机外，Wii、PS3、X360都可以连接电脑用的USB键盘来输入文字，大大地方便了习惯键盘输入的玩家。



X360手柄专用键盘

Q61 次世代主机手柄充电和使用时间是多少？

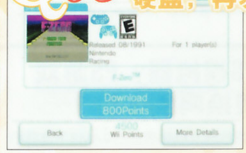
Wii和X360的手柄由于可以直接使用电池，所以以下给出的数值只针对通过USB线连接主机或使用充电电池组的情况：

主机	对应手柄	使用时间	充电时间
Wii	双节棍手柄	30小时	7小时
PS3	六轴感应手柄、振动手柄	14小时	2.5小时
X360	无线手柄	25小时	2小时

Q62 联网下载的免费内容能够永久保存吗？

只要玩家不删除下载的内容，它们就会一直存在于我们的主机内，如果超过主机的储存空间，Wii可以使用SD卡来转移下载的老游戏；X360虽然拥有记忆卡，但由于容量的限制，通常只能用于储存部分ARCADE小游戏；PS3则可以使用大多数支持USB的存储设备来转移硬盘上的内容。

Q63 付费下载的内容如果删除或更换硬盘，再次下载还需要付费吗？



只要是付费下载的内容，服务器都会记录玩家的购买信息，所以即便是删除内容或更换硬盘，之后只要用相同的账号登陆服务器，同样可以无限次重新下载，这点各位玩家无需担心。

Q64 NDSL怎么和Wii主机联动？

目前NDSL和Wii主机联动首先需要游戏软件的支持，也就是说在普通的系统界面，NDSL和Wii之间是无法产生任何互动的。例如在运行Wii游戏《口袋妖怪竞技场》时，游戏一开始便会要求玩家传送NDS游戏《口袋妖怪 钻石·珍珠》的存档数据，此时只需要打开NDSL运行游戏，并根据画面的提示操作即可。

Q65 PSP除了运行PS3的游戏还能做什么？

在保持遥控的状态，玩家还可以运行PS3上的软件和影音文件，另外从“PS Store”下载的PS游戏也可以直接在PSP上运行，并且记录文件是和PS3共通的。

Q66 要购买次世代主机的付费内容，选择什么样的信用卡比较好？

只要是VISA或MASTER CARD的信用卡都可以用于购买次世代主机亚洲地区的付费内容，其中PS3的日本服务器比较特殊，玩家只能使用JCB的信用卡才能付费购买上面的内容。

后记

看完整篇特企，相信很多玩家还是发现晴天将介绍的重点放在了使用技巧上，因为和单纯地用概念解释各种专业术语相比，无论对于新老玩家来说，如何正确的使用主机，如何发掘主机的特色功能才是最重要的。当然今后我们还是很乐意为大家解答关于主机各方面的问题，大家可不要忘记了我们的口号：“不要等到问题成堆，才想到小卖部”哦（笑）。

editor's blog

编辑部落

把编辑们的所见所闻、所思所想与大家分享

UCG BLOG beta 1.1

本期博客



地狱伞兵

一路走，一路想

地狱伞兵发表于 2008.4A(总第199期)

· 写在前面 ·

FOREWORD

以前家里人总是说我不动脑子，不想事儿。说实话，真的不是我不愿意想，是我没遇到那么多事让我想。再加上，我会把事情想得很简单，所以就算遇到事情了就将事情简化，简单地明白一下好了。本来就觉得脑子不够使，还想那么多事情干啥？不过那时是家里人逼着我想，现在呢，不想也得想……



这是我的长征路

这两天突然对着一些老歌开始怀旧，也不知道为什么突然就在网上到处搜罗崔健的老摇滚，虽然能找到的不多，但是经典的还都在：《一无所有》、《混子》、《红旗下的蛋》……一首比一首有感觉，最后听到了《新长征路上的摇滚》，感觉和以前不一样了。并不是乐曲本身有什么改变，而是现在再来听这首歌的时候会想得不同而已。毕竟现在的自己也已经结束了学生生涯，真正踏上了我的长征。

从小就喜欢比较激烈的歌曲，所以摇滚自然不会放过。那时国内摇滚唱出名的没几个，而崔健又是第一个出来的，所以现在有人称他为中国的摇滚教父也很自然。难得能找到自己听得懂歌词的摇滚乐，所以就听上了。刚开始听的时候那真的是只是冲着摇滚的名头去的，完全不管歌词如何，就这样以这种“不专业”的精神竟然还去听了他的现场演唱会。也正因为没有更深地去探索这些歌曲的灵魂，所以渐渐地就开始淡了，再往后就基本不听了。而这几天突然再次听到的时候，突然发觉这些歌不单单是为了发泄，而是让人更深刻的去思考。每一句歌词都非常直白，但是当深刻体会了以后，才能从歌里找出属于自己的东西。

的确自己没有经历过的事情对它的了解就不可能完整，就像红军的二万五千里长征。我们现在只能从历史文献中，从一些当年经历过的老红军口中来了解这段时间内所发生的林林总总。但是我们现在只能知道事儿，但是毕竟没有去感受，就好比说饥饿，那是一种什么感觉？究竟饿到什么程度？我们自己是没办法尝试了……不过现在我也走在一条长征的路上，这是自己的长征。说起来这就是刚刚我所说到的那种感觉。在成为编辑之前，一直是《游戏机实用技术》的读者，然后我只是通过书上写的，网上说的这些方面了解到编辑部的故事。知道这里很忙，也知道这里很有凝聚力，但是这只是一个概念上的“认为”或者说“知道”，但是要说到具体忙些啥，那时的我只能说：“就是写东西吧……”对于其他，再多一点恐怕我也说不出来了。当我现在坐在办公桌前，参



加每一期以前自己都要阅读的杂志制作时才知道，作为一个编辑的酸甜苦辣。

就像歌里面唱的那样，“听说过，没见过，二万五千里。有的说，没得做，怎知不容易”。以前可从来没有想过每期杂志都要自己绞尽脑汁去思考属于自己的内容该如何制作，特别是开始制作专栏之后，明显感到责任和压力都增加了许多。要做出自己的风格，做出个性，让读者喜欢，还要避免犯错，确保内容的准确性以及新鲜感。这都是让我在一段时间里感到措手不及的几个主要因素，直到现在还会出现手忙脚乱的情况。不过对于我来说，这就是我的长征路，这条路走的时间肯定会很久，而在这条路上要学的东西还很多很多，会很艰苦，但是乐在其中。

路上遇到集结号

有些事情也不是那么绝对，并不是所有的事情都非要亲身经历才能够体会其中的那些更深入的东西。毕竟对于事情的看法和感觉和每个人的性格，出生环境，家庭教育等等都有着不少联系。我这里可不是对人的出生分什么高低贵贱，毕竟你出生的环境和你今后所受到的教育，都会对今后在生活中对事物的看法有很大的影响。就像才播出不久的《集结号》，我相信看过的人都会被其中很多东西感动着。但是实际上每个人的感动都会有他的不同，我的几个朋友看了这部片子以后都说这是一部难得的好片，让我一定要看。看了以后觉得真是肠子都悔青了，这部电影，我真的应该去电影院看，再忙都应该去！

那天在宿舍里用掉了两包面纸，真是哭得一塌糊涂，把宿舍里的同事都给吓着了，一个个都看傻了。一哥们儿说了句特强的话：“当年看《泰坦尼克号》的时候我女朋友都没有你现在哭得那么凶……”可能看这部片子我的感受会比我的一些朋友要更深刻，虽然不是自己去亲身经历的这些事情，但是从小就经受这些故事的熏陶。我的爷爷也是从那样的年代走过来的人，在我很小的时候就一点一点地给我讲这些故事。沉重的故事有，快乐的故事也有，但是这些故事都让我一次次更深地理解着英雄的含义。而这些故事太多太多，直到我爷爷去世后他所知道的那些英雄故事都没有跟我说完。一种遗憾吧，正是因为这种遗憾，才会让我更加敬重那些英雄，特别是无名的英雄们。

长征开始的意外收获

可以说这是很让我意外的一件事情，完全没有想到自己在这方面的业余兴趣能在这里得到如此大的发挥空间。刚到编辑部没多久，我就参加了游戏影像光碟的制作。当看着电视中那些炫丽的影像，而那些影像之后的传出自己的声音时，泪流满面啊！可能对于这样的做法，有人喜欢，有人觉得是作秀。怎么说呢，我只是想把自己能够展现的方面都展现出来，让自己的长征路能够更加多彩一些吧。自己的长征路得有自己的走法，在不忘记前辈们的过去时，我们还是要走出自己的路，所以对于我们来说，这就是新的长征嘛！

写到这里也差不多该收笔了，说起来我的长征才走了个开头，但是脑子里却想了很多。虽然有点混乱，但是只要一直在想，就会有理清楚的那一天，而且那一天不会很远。一路走，一路想，想想过去，想想现在，也想想未来！

· 最近回复 ·

LATEST COMMENTS

RE：一路走，一路想

【2008－3－3 10:07:45 By：Gouki】

地狱伞兵的声线我还是蛮喜欢的，希望以后Gamehalo还会有他的参与。不过来编辑部时间不长，已经两次听说“泪流满面”了，这……《战争机器》里的马库斯哭起来是什么样子？

RE：一路走，一路想

【2008－3－3 10:08:12 By：晴天】

地狱伞兵同学其实是一个风趣幽默，而且喜欢钻研探索的人，原来一开始见到他以为他是一名不折不扣的美式游戏硬派玩家，但自从看到他拿着NDSL玩《逆转裁判4》和《料理妈妈》后，我的想法彻底改变了：）

RE：一路走，一路想

【2008－3－3 10:08:23 By：D·S】

我觉得人不能杂食到这种地步。

· 最近发表 ·

LATEST TOPICS

游戏，玩得痛快就好

炎骑士发表于2007.3B(总第198期)

PLAY BEYOND

多边形发表于2008.2B·3A(总第196·197期)

青春的有效利用率

玛娜发表于2008.1B(总第194期)

有心人的实话实说

ACE飞行员发表于2007.12B(总第192期)

文 玛娜 美编 一刀



人中之龙
“《如龙》系列”回顾





这里有随时可见的日常生活
也有平时无法见到的真实
这里的黑夜没有终点
罪恶没有穷尽
这里是神室町
不会入眠的街道。

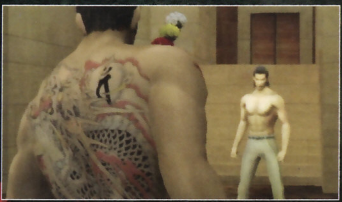
初燃 极道之魂！

《如龙》	
机种	PS2
发售日	2005年12月8日

堂岛之龙——这已经是过去的称呼了。从那个狂风骤雨的夜晚开始，一切就已经改变了，现在名叫桐生一马的那个男人只不过是从监狱中刚刚出来的普通人罢了。

他抓着一封刚收到的信，踏出了囚禁自己十年的铁门，镜头跟着桐生一马一直移到监狱之外的一片夜色之下，夜色之下的神室町，仍然像十年前一样，散发着混乱与欲望混杂而成的戾气。十年之间，他所没有接触的社会已经变成了另外一幅模样，而这片被罪恶与阴谋所包围的夜色，也将一直笼罩着这条不眠之街。

《如龙》中很少见地采取了电影式的叙事方法与运镜手法，一开始就是一段使用了倒叙手法的回忆，将现实与过去紧密地联系在了一起。一切





的开始都在十年之前，那一天，日本关东地区最有影响力的黑道组织东城会直系组织堂岛组的组长遇刺身亡，身为堂岛之龙的桐生为了维护和自己在一个孤儿院长大的挚友锦山彰以及由美，毅然背负下了弑亲者的罪名，在监狱中度过了十年的漫长时光，直到义父风间将他假释出狱。

但是，在这十年之间，东城会发生了天翻地覆的变化，规模越来越大的同时，内部组织也越来越多，各组织之间的争权夺利几乎已经摆上台面，恰逢此时东城会三代目会长突然遇刺身亡，东城会的100亿资金离奇失踪，事态已经到了一触即发的地步。

更让这团乱麻变得难解的是，十年之间，锦山彰已经摇身一变成为锦山组的组长，态度与之前截然迥异，而由美早在十年前事件的第二天就因受到巨大的刺激而下落不明，只有一名名叫美月的女人自称为由美的妹妹前来寻找过她，并在神室町定居下来。然而，当桐生去寻找美月的时候，美月早

已被锦山的手下拷打致死，只剩下了她的女儿——遥，甚至于本应与此事没有任何关系的遥，也成为了组织正在抓捕的重要对象。

《如龙》第一作的故事就在这团迷雾笼罩的状态下展开，锦山彰的奇怪变化、由美的真正去向、失踪的100亿真相、东城会的势力之争……种种疑问从游戏的开始就紧紧地抓住了玩家，在充满了电影感的台词和运镜之下牵动着所有人的心。而随着游戏剧情的进展，锦山彰对桐生一直以来的嫉妒之情、由美对桐生的仰慕、美月的真实身分其实就是整容后的由美、“失踪的100亿”的真相渐渐揭开，这段原来从十年前就已经开始酝酿的阴谋与黑幕终于被挖掘出来，让人不禁为之动容。

《如龙》的剧情在众多描写黑帮的游戏中都可以算是上乘之作，不光是对黑帮生活的真实描写、对生活在不眠之街的人们的生活写照，黑帮之间肮脏的势力斗争，还是那由始至终都充满了异样压迫感的气氛，都从一开始就将我们带入了一个难以想像的世界，而对主角桐生一马的刻画，就如游戏的标题一样，更是极道精神的真正体现。









喧嚣自由

《如龙》刚推出就受到了一阵巨大的争议声，这场争议的主题被放在了《如龙》与《莎木》的孰优孰劣对比之上，将《如龙》推到与《莎木》相比这个奇怪地位的根源就是游戏值得夸耀的高自由度。游戏采用了与《莎木》同样的开放式游戏架构，在一条极具现实气息的街道上，玩家可以尽情地利用街道的所有设施与整个城市发生互动，可以在游戏厅中夹娃娃，在酒吧里纵情饮酒，在夜店与小姐聊天，走在路上还可能随时遇到找茬的街头混混，咖啡厅可以点选最普通的食物，豪华店铺也能买到名牌香水和各种饰物，喝茶之后可以醒酒，吃饭之后能够提神，所有一切都与日常生活中完全相似，整条街道就如现实缩影，完全没有一丝违和感可言。

但是，自由度其实并不是《如龙》在第一作中表现出的主旨，《如龙》中最让人印象深刻的，应该是游戏的真实感。它所描述的虽然是整个世界，却并非以广而空泛的方式来着手，而是将视角放在了一条小小的街道上，用小却精细的城市一角影射更加广阔的世界。游戏中的每一个店铺在制作上都没有任何含糊，装饰、摆设、风格均不相同，地毯的款式、柜台的摆放方式、格局、灯光……种种容易忽略的细节在游戏中都经过了实景取材，并完整地表现在了游戏之中。走在街上的时候可以感受到周围嘈杂繁华的气氛，耳边时而还会传来几句路人的对话，这种高度自由却不觉无聊、极度真实却毫不繁琐的乐趣，就是《如龙》给予玩家最好的礼物。



鲤跃龙门

《如龙》的诞生很难称得上顺利两字，制作人名越稔洋将游戏的策划提出之后，在评审时一度遭遇很大的阻力。阻力的原因主要在于这是一款全新形态的游戏，在业界不太景气的时候推出，而且又不识相地将受众群限定得很死，完全就是逆着时代的潮流而行，销量不好也是意料之中的事——正如预料中一样，虽然《如龙》排除了各种困难开发出来，但是刚开始发售的时候销量就相当惨淡，好在这段黑暗的时期并没有持续太久，很快，让人大吃一惊的事情就发生了。由于游戏本身的高素质，玩家们之间开始通过最原始的方式为《如龙》进行免费的广告，在游戏推出了一段时间之后，前来购买游戏的人反倒多了起来，最后创下了令人赞叹的成绩，此时，原本抱怀疑态度的上层才终于发现了《如龙》的潜力，并提出制作游戏续作的想法。

回顾《如龙》的发售，这款生命力旺盛的游戏就像是沿着奔腾的流水逆流而上一样，最终跃上了业界的龙门。鲤跃龙门，又何尝不是《如龙》第一作中的主题？



在第一作中，站在桐生一马对立面的锦山彰就背负了这样的命运。从小和桐生在一个孤儿院长大的他不论什么事都被桐生踩在脚下，喜欢的女性由美却又只对桐生另眼相看，一直以来在阴影下生活的锦山彰心中早已存在芥蒂。被称为堂岛之龙的桐生背上有一条龙的刺青，于是，他也为自己的背后纹上了一条跃起的鲤鱼，而这条鲤鱼，就是他想飞身跃过龙门，将桐生所带来的阴影抛在身后的决心。不过可惜的是，和《如龙》游戏的命运不同，背弃了挚友和道义的锦山彰，终究没能踏上自己梦想的巅峰，只是平添一段让人感伤的往事罢了。

有趣的是，在《如龙2》中，鲤跃龙门的主题被顺应时势地换成了“双龙相争”的主题，恰好与当时《如龙2》在业界惟一需要超越的竞争对手就是前作这个事实遥相呼应，而这一次胜利的一方，仍然是我们所希望的那一个。







不眠之街

神室町是整个游戏开始的地方，也是整个游戏结束的地方。被人们称为不眠之街的这个地方，并不是夜晚特别漫长，也不会始终被夜色所包围，而是生存在这里的人们，心中永远难以见到阳光。

虽然说是虚构的架空地点，不过游戏中的神室町的原型，就是日本最繁华的潮流集中地新宿，而那条日夜都被黑道势力所占据的街道，便是新宿赫赫有名的歌舞伎町一番街。新宿的歌舞伎町可算是东京人潮最多的地方，不仅是众人熟悉至极的娱乐集中地，也是日本有名的红灯区，同时，它还是关东黑帮的巢穴，在这里曾爆发过多起由黑社会引发的恶性火并事件，是一个无视法律的危险地带，再也没有比这里更适合作为黑帮活动舞台的地方，这就是《如龙》之所以选择此处作为舞台的原因。

◀ 游戏中多次出现的“天下一通り”招牌，其实就是新宿赫赫有名的“歌舞伎町一番街”的入口。

“忠实于游戏”的剧场版 在两作游戏推出之后，导演三池崇史将游戏剧情改编了一番，拍摄了一部《如龙剧场版》，剧场版的素质低劣就不多说了，最夸张的地方在于电影即将结束的时候，正与乡田龙司对决的桐生一马突然掏出一瓶回复剂，仰头饮下，伤痕累累的身体顿时完全恢复……



再临 关东之龙！

《如龙2》

机种	PS2
发售日	2006年12月7日

桐生一马带着遥，踏入了墓地之中，在一块墓碑前停下了脚步。

那件事过去的一年里，他并没有经常前来这里拜祭锦山和由美，看到友人的坟墓会让他想到很多不愉快的回忆，但是，今天他必须来。

因为那些回忆，很快就将再度侵入他和遥平静的生活之中，不管如何避免。

在《如龙》第一作的结局中，就如所有人所希望的一样，桐生一马毅然拒绝成为东城会会长，带着遥一起脱离黑道，转而回归了正常的生活，但是，这个近乎于完美的结局却不是桐生一马黑道生涯的终结，时隔100亿日元失踪事件的一年之后，由于命运的操纵与捉弄，已经离开了纷乱江湖的他又重新回到了神室町这个掩藏着各种秘密的地方。

虽然只是一年的时间，但是神室町的局势又发生了巨大的变化。由于一年前的事件，势力被





大幅削弱的东城会地位愈发尴尬，新任的会长寺田行雄影响力不足而遭到暗杀、帮内成员构成复杂、内部派系林立，而长久以来一直位居关西龙头的近江连合与关东地区老大东城会的对峙更使形势紧张，为了化解东城会的危机，桐生一马决定带着寺田临死前托付给自己的信件前往大阪，与近江联合的会长谈判，商定双方各占半分天下，互不侵犯的事宜。为了保证关东关西地区帮派的安定，警方也派出了号称"黑道猎手"的美女刑警狭山薰在近江联合的势力范围中保护桐生的安全。

但是，表面风光的近江联合私底下却与东城会并无不同，内部帮派的掌权者也各自心怀鬼胎，会长乡田仁虽然赞成桐生提出的建议，实质上掌握了实权的却是被称为"关西之龙"的会长之子——乡田龙司。

寺田会长被杀事件，神室町千禧年塔的爆炸事件均是出自于乡田龙司之手，而他的目的，就是彻底打倒被称为关东之龙的桐生一马，统一近江联合与东城会，成为黑道的惟一领导。

在这混乱无比的形势之下，另一支来自于韩国的黑道组织也介入了帮派的斗争之中，人们所不知道的是，这场斗争的源头，竟是因二十年前的往事而起……

延续了第一作高素质剧本的《如龙2》并没有走上狗尾续貂的失败之路，而是以比第一作更加精湛娴熟的运镜与叙事方式一举摘下了2006年最佳剧本奖的桂冠，与第一作以友情和亲情为中心的剧情有所区别，本作将笔墨更多地放在了黑道的势力之争上，并着重刻画了桐生与女警狭山薰之间由彼此怀疑到相互信任的爱情经历，一条明线一条暗线交相辉映，



为剧本赋予了更加耐人寻味的内涵。游戏有意由东城会会长遭遇暗杀揭开帷幕，与前作中堂岛组组长遇刺事件遥相呼应，两大势力间冲突势在必发的压迫感与紧张感也为剧情更添一分魄力，到了大反派乡田龙司出现，第三方势力真拳派崭露头角，二十年前的往事渐渐揭晓，层层推进的铺垫已经为高潮埋下了最好的伏笔，直到公布出狭山薰与乡田龙司其实是同母异父的兄妹之时，巨大的冲击力将剧情发展推上了顶峰。

如果说《如龙》第一作讲究的是营造悬念环环逼进的侦探片，本作就是数面多线同时推进的纪实片，由于剧情张力等等原因而在初代中经过浓缩的黑道世界终于在本作中逐步现出了全貌，而那条名为神室町的罪恶之街，直到此时，才真正让我们看了个清楚。

冲击 带来血雨腥风的男人！

《如龙》是一款由男人制作的游戏，在男人的游戏中，战斗、友情往往都很直接单纯，《如龙》也是一样，透过帮派斗争与明争暗斗的表皮，盘踞在游戏最深处的，其实还是最为直白简单的目标。

为了成为更加强大、能够独当一面的男人；为了追求自我心目中的极道；为了超越一直以来都站在自己头上的男人；为了给同一个帮派的弟兄复仇……在这个世界中，最为简单的目的衍生出了最为复杂的结果，而带来这场血雨腥风的，就是隐藏在幕后的那些男人们。



■名越稔洋身着类似不良青年的服装在便利店买东西，和游戏中的场景十分相似呢。

《如龙》制作人、
世嘉NE软件研究开发部R&D开发主管

名越稔洋

1965年6月17日生　　兴趣：鉴赏电影

主要作品：《梦游美国》、《VR赛车》、《超级猴球》、《VR战士》

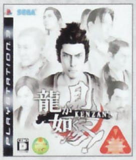


"现实的含义，一直都在变化着。"

1965年出生的人当中，诞生了一批很优秀的游戏人，松野泰已、三上真司、稻船敬二、中裕司、水口哲也……名越稔洋也是其中赫赫有名的一人。

1989年，名越稔洋正式成为了世嘉的一员，开始了自己的游戏人之路，并在铃木裕的带领下参与开发了《VR赛车》和《VR战士》。作为初入行的新人来说，这算是职业生涯一个很好的开端，在此后，名越稔洋又以制作人的身分开发了《梦游美国》、《SPIKEOUT》、《超级猴球》等一系列游戏。

毕业于东京造形大学电影系的他并没有浪费自己所学的专业，在名越稔洋之后的游戏设计哲学中，运用了大量与电影有关的元素，推动第九艺术与第八艺术迅速结合的大军中，他就是其中的一员，而《如龙》，则是将此尝试发挥得最为彻底的一次实验。游戏中大量使用了极具电影镜头感的表现手法，镜头的切换、充满魄力的大特写与各种刁钻的拍摄角度……虽然让游戏变得像是一部电影的尝试在这些年来已经越来越多，但是让整个游戏自始至终都充溢着一种生活感与电影感的尝试，却仍令人印象深刻。



和《如龙》中所表达出来的人群一样，名越稔洋本人也并不是个循规蹈矩的人，他一直在努力尝试着将更多更新的理念和游戏方式带给玩家。在《如龙》的前两作成功之后，他又将桐生一马活跃的舞台移到了日本古代，没有永远不会消退的夜幕，没有压抑低沉的气氛，那是一个在纸醉金迷的同时，也充满了欣欣向荣的生机的时代，而这一次，我们又将见证一个全新的世界。



▲在《如龙3》还未公布之时，名越稔洋就偕同模特一起穿着传统服装登场谋杀记者菲林，为了宣传新作身体力行。

实际存在的店铺 在游戏中出现的店铺大多都是实际存在的，像是神室町中分布最广的POPPO便利店、遥给小狗买狗粮的唐・吉诃德平价店、价格便宜量又足的松屋快餐店等等都是实际存在的，不过至于里面出售的商品就难说了……



夜店众生

在“《如龙》系列”中，除了剧情之外最吸引人的细节无疑要数夜店的分支。夜店，在日语中是キャバクラ，指的是由女性职员接待客人聊天、喝酒的小型俱乐部，可以称为夜总会和夜店，虽然仔细来说两者其实都不太准确，不过夜店从语意上相对来说更加符合原词的意思一些。从キャバクラ的词源上来看，它是“夜总会”和“俱乐部”的合成词，是将大众娱乐性和高档消费感结合为一体的地方，夜店主要的服务内容就是喝酒和聊天，采用计时的收费制度，客人一般是不允许对女职员动手动脚的(不过具体到不同的店铺其底线也各不相同)。



虽然这项夜店的分支系统自《如龙》的第一作就已经开始使用了，不过却在《如龙2》中进一步得到了发扬光大，夜店中所有的女孩子都请来了相应的女优作为原型，不管是性格还是个人档案都与原型基本一致，甚至其中几名还由本人亲自担当声优。

除此之外，夜店关门后客人还可以邀请女职员提供店外约会的服务，约会服务的主题可以是吃夜宵、K歌、逛街、购物等各种娱乐形式，令人很有投入感。而《如龙2》中还有一项非常人性化的设定，在光顾过夜店之后，见面的女性职员就会发送短信给玩家，短信的内容则与该发送短信的女性性格十分相符，风格各有不同，简直就像是和一个真实存在的女孩子约会一样。

二度进化

《如龙2》这个标题中的“2”，就是对两作之间不同的最好概括。

《如龙2》可以说是第一作的强化版，场景是第一作的两倍之多，由原来的新宿跨越到大阪；店铺是原来的两倍，不光有第一作中出现过的店铺，还新增了许多原来不能进入的店铺；夜店得到了进一步的改革，甚至还允许玩家自己成为经营者；必杀技种类是前作的两倍；街道上可以玩的迷你游戏是前作的两倍；甚至于支线剧情也达到了100个以上。如果说前作还是一次带有实验性质的不完全产物，那么《如龙2》的推出，则使游戏的艺术性与游戏性达到了一个新的高度。

为了进一步扩展玩家群，本作的游戏难度比起前作来略有降低，可以收集的要素更加丰富，即便是女性玩家也可以比较轻松地通关。本次进化的效果非常明显，很多玩家都是从这一作后才真正开始关注起《如龙》这个异军突起的系列，而这个以描写黑道作为主题的异色游戏，也就此成为了PS2上不可忘却的名字之一。



世间百态



在神室町中，每天都数以万计的人流来往，每天都有各种各样的事情发生，各种娱乐设施铺满整个街道，犯罪在黑暗的角落悄悄萌芽，人们在阵阵凄凉的欢笑声中渐渐走向沉沦。而游戏中那条街道，就是整个城市的眼睛。

“《如龙》系列”一向不曾吝惜对于配角们的刻画，如果说主线剧情是游戏的灵魂，那么贯穿于游戏中的大量分支任务，其实就是灵魂之外那层无法忽略的血肉。在众多的分支任务中，存在着简单的斗殴与跑腿，也存在着各种麻烦的委托，委托人有行动不便的普通老人，有即将金盆洗手却忧虑重重的刺青师，也有为了爱情与亲情苦恼不已的年轻恋人。每一个人，都是神室町的一部分，每一个人的生活，也都是神室町中无法掩盖的真实。

曾经认真看过分支剧情的玩家总会在这些人群中找到一些让人印象深刻的故事——想和男友一起开始新生活而偷了父亲的钱逃跑的少女；因为自己的顾客变成双手染满鲜血的黑道大哥，感到自责而想放弃刺青生涯的刺青师、只是因为一点点误会就被挟持并拷问致死的女性……世间百态在这条街上都被无限放大，赤裸裸地放在了玩家的面前。



《如龙》是一个关于追求真正极道的男人的故事，也是关于所有生活在颠沛世间的人群的故事，英雄的世界充满了各种巧合与幸运，只有这些在主线与主线之间交杂的分支，才是真正读懂世界的窗口。

你真的了解神室町在夜色之下的那张脸吗？看看身边行人的表情吧。



自由作家、《如龙》剧本监修

驰星周

1965年2月18日生

兴趣：和狗一起玩、大量饮酒、与香港的友人见面、买高价手表

主要作品：《不夜城》、《镇魂歌》、《夜光虫》、《漂流街》、《雪月夜》、《生诞祭》、《长恨歌》

“我想去描写这种现实，这个世界需要有写美满结局的作家，同时也要有像我这样愿意编造绝望结局的人。”

在日本的文学界，有很多以写作侦探小说而成名的大家，但是真正将主题放在犯罪和黑帮上的作家，人数却是寥寥，与自己名字所代表的含义不相衬的是，驰星周就是这样一个热衷于描写黑道的人，

驰星周的原名叫作坂东龄人(ばんどうとしひと)，他毕业于横滨市立大学文理学部，曾在劲文社做过一段时间的编辑，此后又转行成为了自由作家，开始撰写一些推理、冒险小说的书评。由于喜欢周星驰的电影而将笔名改为驰星周后，他在1996年发表了自己的首部小说，这部小说叫作《不夜城》，描写了新宿歌舞伎町中和犯罪集团有关的黑暗世界，一举成为了当年的直木文学奖候选人。该小说还被拍摄为电影，由金城武主演，在撰写黑道小说获得成功之后，驰星周在时隔一年之后再度发表了《不夜城》的续篇《镇魂歌》，并获得了第五十一届日本推理作家协会赏，再隔一年的《漂流街》又获得了首届大薮春彦赏。



迅速成为了畅销作家的驰星周很快就被日本文学界评为日本黑暗小说的奠基人，随着岁月的流逝，他在黑暗犯罪小说上的造诣也愈发精深。

《如龙》的舞台搭建在驰星周最熟悉的新宿与横滨一带，增加剧本中的真实感与戏剧张力这些事对他来说可谓是驾轻就熟，多年以来对香港电影的热爱让成品充满了电影般的临场感，而一向以来热衷于描写混血及两国文化交融的他更是在两作中都加入了自己的文学符号——来自于华人街的刘家龙，以及来自于韩国的黑帮组织真拳派。男性味十足的剧情、描写准确到位的语言表达、充满魄力与紧张感的结构安排、绝望时的无助、孤独时的焦躁不安、极端的爱情、扭曲的人性……所有一切都在《如龙》的剧本中得到了完美的展现。可以说，《如龙》之所以得到玩家的认可，很大一部份的原因就在于与现今游戏中盛行的架空套路截然迥异的真实世界，抛开一切系统与打斗，真正感动人心的，是燃烧在剧本之中那股难以磨灭、无法忽视的极道之魂。



后记

艺术，是描写与揭露现实的形式，但是当现实已经真实到了一个底线，还需要艺术做什么？

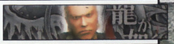
游戏也是一样。

有时候，我们并不清楚所谓的游戏真实化应该走到什么样的地方，也不知道自由度的终点究竟在哪里，但是，当游戏的发展已经超出了我们对于自由和真实的底线，我们的脑中就会发出警报，控诉那些不该存在的事物如水蛭一般，企图无限降低本该拥有的乐趣。

真实与自由、艺术与现实，这是一个环环相扣的难解谜题。有很多先驱曾经做出各种尝试，告诉玩家的却只是无数条行之无效的死路。然而，《如龙》做到了。

我们的视野中，虽然只有很小的几座城市，但是在心里，却感受到了整个世界。

难以发现的名画 虽然《如龙》是一款关于黑帮的游戏，不过与黑帮完全没有关系的各种细节也经常出现在游戏之中，譬如说各个场所中挂在墙上的名画。据不完全统计，这些名画包含有《秋千》、《读书少女》、《西斯廷圣母》、《宫娥》等各种风格的作品，看来即便是黑道游戏，也不能完全不附庸风雅啊。



黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

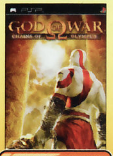
栏目主持 ACE飞行员



进入三月，游戏界也迎来了它的春天，细数之下本月的“正”游戏居然有十来款之多。就算我们三天通一款游戏，时间还是不够用，还是老实点，力所能及地选择几款适合胃口的专攻吧。本期的两款重量级游戏都获得了高分，PSP版《战神》自然不必多说，在掌机上能够玩到如此震撼的游戏，任何玩家都应该知足了。《如龙 见参》依然保持了前两作的高素质，SEGA新的面部表情引擎使人物的表情达到了传神的地步，次世代高清的威力更是使本作如同一部精彩的电影。改变操作方式的Wii版《WE2008》似乎在系列老玩家面前没有讨到好处，不习惯操作可能是大部分放弃这款游戏的理由。

黄金珍藏 ×1　热血推荐 ×3

战神 奥林匹斯之链



推荐玩家人群
●具备强烈反抗精神的玩家。●对奎托斯的故事感兴趣的玩家。●认为掌机游戏只是小品级游戏的玩家。

黄金珍藏　总分 28

■一旦拥有，别无所求。

ACE飞行员

制作小组已经完全理解了到底什么是“战神”，虽然是首次参与该系列的制作，但一切都已经是炉火纯青，能够在PSP上将作品表现到这一程度实在令人钦佩。游戏在战斗技巧方面进行了一定的挖掘，高难度下再靠猛冲猛打无异于飞蛾扑火，这一设定给热衷于挑战的玩家带来了更多难忘的回味。

胜负师

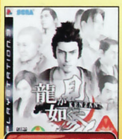
目前掌机上音画水准最高、最具有冲击力、最令人兴奋的作品之一。本作中有着大量对于系列FANS十分熟悉的设定，并根据掌机特性进行了改良。GOD难度那种神经紧绷的感觉非常棒，花絮内容也十分厚道。当然，冷静的思考一下，重复价值低依然是目前系列发展需要解决的首要问题。

多边形

在掌机上能玩到这样的游戏还有什么可说的？无论是画面、音效、系统等各方面都可以说是当前掌机游戏的巅峰之作，适时的流程更符合掌机的游戏习惯，精彩的游戏过程会让你忘却时间的流逝。如果说非要找出一点缺点，那就是PSP的滑杆实在不适合长时间的动作游戏，但这也是瑕不掩瑜。

■PSP■UMD■SCEA/Ready at Dawn■God of War：Chains of Olympus■动作■2008年3月4日■1人■无对应周边

如龙 见参



推荐玩家人群
●桐生的忠实“粉丝”。●喜欢欣赏剧情的玩家。●对江户时代和剑士感兴趣的玩家。

热血推荐　总分 26

■桐生一马之介的古代活剧。

火云

虽然本作把舞台从现代换到了古代，但热血而精彩的剧情却完全得到了保留。游戏的前四章都是让玩家“看”的，以倒叙的方式讲述了宫本武藏变成桐生的经过。从第五章开始自由度才真正解封，游戏的任务相当丰富，不停在街上闲逛做任务也是一件非常有趣的事情。学习技能的方式是本作的一大亮点。

玛娜

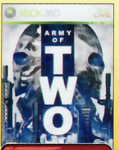
继承了系列优良传统，本作演绎手法仍属一流，对祇园的描画令人惊艳，剧情的发展也营造出了一种观看大河剧的感觉。虽然由于舞台移到了古代，游戏的气氛发生了微妙的变化，不过游戏性上却几乎堪称完美，武器锻造、技能学习、迷你游戏、天启获得……玩家只要上手就会沉浸其中欲罢不能。

十六夜

游戏给人最直观的感觉就是画面表现力的增强，不仅环境制作细致、真实，对角色尤其是面部的再现更是令人惊叹。战斗沿袭了前两作的风格，不过由于突出了武器战斗，因此速度感有明显提升。剧情依然是游戏的重点，一波三折的剧情与性格鲜明的角色都令游戏拥有更多“看”的内容。

■PS3■BD-ROM■SEGA■龙が如く 见参！■动作■2008年3月6日■1人■无对应周边

战地双雄



推荐玩家人群
●喜欢和朋友一起分享游戏的玩家。●具有良好合作精神的玩家。●追求紧张刺激的战场压迫感的玩家。

热血推荐　总分 24

■玩这个游戏不体验双人合作是个巨大的遗憾！

地狱伞兵

游戏有两大缺点：一，流程短。二，不能局域网联机。如果没有这两个缺点，我至少会给这个游戏打9分！游戏的内容非常精彩，精细的画面加出色的光影，紧凑刺激的战斗！优点太多，都不知道先说哪个了。不过有一点是最重要的：如果玩这个游戏没有体验双人合作的话，那你几乎等于没有玩这个游戏！

ACE飞行员

这是一款超级硬派风格的作品，带给人的感觉就两个字：创新！本作最大的卖点就是合作，虽然有借鉴别的作品，但是仍然让人觉得很有个性。武器的改造也给喜爱枪械的玩家们带来不小的惊喜。本作最大的缺点就是任务分配不均，前期任务比较短，但是越往后越长，有些拖延游戏时间的嫌疑。

Gouki

画面体现了次世代游戏应该有的水准，就算是分屏双打时的素质与流畅度仍然有保证，相比之下CG动画倒是很别扭。双人合作要求“同步率”很高，的确有并肩作战的感觉，超过了单机与AI配合的感觉。不过游戏的乐趣来源相对比较单一，这是游戏最薄弱的地方，好在还有丰富多彩的武器系统作为支援。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■EA■ARMY OF TWO■动作射击■2008年3月6日■1～2人■无对应周边

灵光守护者



推荐玩家人群
●喜欢尝试各种职业战斗方式的玩家。●喜欢与好友联机的玩家。●热衷于刷敌人获得强力装备的玩家。

热血推荐　总分 24

■掌机上又一联机佳作。

晴天

多职业且成长自由的育成方式就注定了这是一款值得反复挑战的游戏。游戏中有非常详细的帮助系统，所以即便玩家跳过所有情节，只单纯地享受战斗乐趣也能轻松通关。多周目配合高难度的设定让执着于顶级装备的玩家有了新的追求，紧张与刺激的联机功能也是考验玩家默契配合的独特玩法。

玛娜

游戏精华之处在于方便的联机系统，不管什么时候都可以和朋友一起体验，就算两人的剧情发展到不同章节也可以以主机的进度立刻开始，是NDS上绝对不可错过的联机游戏精品。道具与武器的数量非常庞大，流程长度令人满意，虽然合成系统简单了一点，不过在丰富的武器魅力前几乎可以忽略。

纱迦

另类版的《暗黑破坏神》。系统和故事并不新颖，但采用了任何人都可以轻松入门的设计。只要简单的操作，就可以使出丰富多彩的攻击，玩起来不会觉得累。除了游戏本篇外，还有很多任务，而且无论单人游戏还是多人游戏都能玩到一样的内容。角色培育和特殊能力升级等要素的自由度非常棒。

■NDS■卡片■Nintendo/MONOLITHSOFT■ソーマブリンガー■动作角色扮演■2008年2月28日■1～3人■对应Wi-Fi无线联机功能

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

高达无双 特别版



推荐玩家人群

●"《无双》系列"的支持者。●想看恶搞《高达》原作剧情的人。●很少玩动作游戏的《高达》迷。

总分 **22**

纱迦

从次世代到PS2，本作的移植度还是令人满意的，玩起来的感觉几乎没有区别。不过画面上的削弱实在是太显而易见了，同屏人数也有天壤之别。重复性高依然是游戏的一大缺点，虽然PS2版加了新剧情和新机体，但对于玩过次世代版的人来说显然不够，因此只推荐给初玩的人。

十六夜

虽然隔了不少时间，但这次"降级"登陆PS2绝对可以说是消除了不少FANS的怨念。虽然由于机能限制，本作机体的造型较为粗糙、同屏敌人数减少，但包括游戏模式、关卡数在内的所有内容都与PS3版无异，本作更是增加了武者高达MK II以及相关的战斗，可以说厂商已经是够敬业了。

D·S

劣化归劣化，本作对于无缘玩到次世代版本的人而言还是具有一定吸引力的。机体边缘的锯齿化情况尚不算严重，同屏敌兵虽然数量减少，但也还在可接受范围内。平心静气地去感受这款"无双"新作，你依然会觉得别有一番风味——毕竟残肢断臂漫天飞舞的景象在之前的系列里可是看不到的……

■能在PS2上玩到，真是奇迹。

■PS2■DVD-ROM■Koei■ガンダム无双 Special■动作■2008年2月28日■1~2人■无对应周边

世界足球 胜利十一人 灵魂人物 2008



推荐玩家人群

●从未玩过《WE》的玩家。●对传统足球游戏厌烦的玩家。●对即时战略游戏在行的玩家。

总分 **22**

多边形

本作摈弃了以往传统足球游戏的操作方法，以一种全新的思路来诠释紧张刺激的临场感，从这一点上来说是值得鼓励的。游戏的系统并不难上手，熟练掌握后可打出一些以往根本无法实现的战术配合，只是Wii手柄的操作精度不能令人尽兴。全新概念的《WE》无论新老玩家都值得尝试一下。

D·S

这是足球游戏的一场革命。你扮演的角色不再是场上球员或是俱乐部经理，而是身在场边手舞足蹈地指挥球员的教练。不要以固有的眼光来看待它，当适应了繁琐的操作之后，你便会体会到一种别样的美妙体验——将其称为一款即时战略游戏亦不为过。无论如何，我们都该为这革新的勇气喝彩。

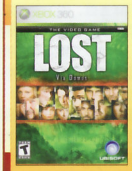
火云

游戏革命性的操作方法给这个老牌系列注入了新的活力。不过将原本简单的操作复杂化，在一定程度上增加了游戏的上手难度，刚刚接触该系列的玩家也许比习惯了传统操作方式的老玩家更容易上手。"冠军之路"模式完成度很高，循序渐进的任务设置也很体贴，弥补了没有大师联赛的遗憾。

■比传统足球游戏更加激烈紧张。

■Wii■DVD-ROM■Konami■ウイニングイレブン プレーメーカー 2008■体育■2008年2月21日■1~2人■无对应周边

迷失 穿越多莫斯



推荐玩家人群

●该剧的绝对支持者。●对于未知地区有强烈探索欲望的玩家。●方向感较好，不会在密林中迷路的玩家。

总分 **21**

地狱伞兵

游戏非常忠于原作，不管是剧情还是主要人物都和原作中相差无几。游戏画面还算出色，场景刻画和光影效果都令人满意，但是有一定的掉帧现象出现。游戏中的探索要素非常丰富，多样化的解迷相当引人入胜。不过最大的缺点就是人物动作显得有些僵硬，很多地方都显得不太自然。

Gouki

针对同名剧集的FANS而制作的游戏，没有看过剧集的人玩起来可能感觉会比较吃力，因为游戏与剧集的联系非常紧密，可以把本作看成是一部衍生迷你剧。玩家既是旁观者也是参与者，除了根据剧集的发展来完成已知情节之外，玩家自己的故事也非常精彩，原班人马的配音工作也为本作增色不少。

玛娜

在众多影视作品改编而成的游戏中，本作可算让人比较满意的一款，游戏对美剧原作中角色还原度较高，原作的FANS定会感到兴奋。游戏不但将原作的精华"Flash Back"沿袭，还有创意地加入了在回忆中拍摄关键照片以恢复部分记忆推动剧情发展的系统，可惜流程实在是短了一点。

■让玩家亲身体验一次忠于原作的孤岛生存。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■Ubisoft■Lost: Via Domus■动作冒险■2008年2月26日■1人■无对应周边

偶像大师 Live For You



推荐玩家人群

●对《偶像大师》有爱的人。●追求短时间拿高成就的人。●对自由编辑MV有兴趣的人。

总分 **20**

纱迦

本作其实就是把《偶像大师》中的舞台演出部分拿出来单独贩卖，FANS的忠诚度实在是高得可怕。玩家可以自由选择出演人选、曲目、舞台和服饰，每一句歌词的主唱、镜头均可以由玩家指定，玩家可以籍此来编辑出自己心目中最完美的MV。虽然没有增加新曲，不过增加了所有歌曲的混音版。

十六夜

本作的目的异常简单，就是由玩家来设计属于自己的MV。在播放MV时可以玩音乐游戏，也可以关掉游戏尽情欣赏，顺便摄影留念。不过和前作一样，本作也只能最多保存5张照片和1段MV，实在让人不满。总的来说作为FANDISK是满意的，从音乐游戏角度来看也合格，成就很好拿。

ACE 飞行员

游戏去掉了前作中的育成部分，直接把精华部分提炼出来献给玩家，毫不为难玩家。不过游戏几乎没有值得研究的地方，很快就能圆满。游戏中出现的16首歌都是前作中耳熟能详的，因此没玩过前作的人反而能获得更多乐趣。厂商为游戏设计了相当丰富的下载内容，当然绝大部分都是要收费的。

■你的演唱会，真爱相随。

■X360■DVD-ROM■NBGI■THE IDOLM@STER Live For You■音乐■2008年2月28日■1人■无对应周边

FIFA 街头足球 3



推荐玩家人群

●对"街头足球文化"有爱的玩家。●对另类足球游戏感兴趣的玩家。●喜欢把球星玩弄与股掌之中的玩家。

总分 **19**

火云

本作果然像《街头篮球》一样走入了创新的瓶颈，把球员弄成漫画造型并不能掩盖其换汤不换药的本质。游戏的系统和玩法几乎没有实质性的进化，如果这是一款正统的足球游戏还可以接受，但是拿到强调创意的本作中就有点说不过去了。玩时间长了很容易厌倦的系列通病也没有得到解决。

多边形

虽然制作小组对游戏外貌做了很大幅度的革新，采用了较为另类的风格再现世界级球星，但依然难以掩盖游戏内容的匮乏，单人模式乏善可陈，重复性太高的操作会令人有些厌烦。好在多人模式还比较有趣，街头风格的BGM也比较令人振奋，但归根结底还是缺乏足够的吸引力。

Gouki

游戏采用了一种更为卡通的方式来表现那些知名的球星们，不但有新鲜感，而且这样才更加符合游戏喧哗夸张的风格。吸引球迷玩家的要素依然真实的球星与海量的足球装备，游戏的玩法与前作相比变化不大，而那些有点超现实的球技看多了也就麻木了，总体而言游戏的乐趣是与游戏时间是成反比的。

■花里胡哨，中看不中用。

■PS3/X360■BD-ROM/DVD-ROM■EA■FIFA Street 3■体育■2008年2月18日■1~2人■无对应周边

牧场物语 闪耀太阳与伙伴们/牧场物语 キラキラ太阳となかまたち/MMV/角色扮演/NDS　评分 20



UNCHARTED DRAKE'S FORTUNE

REVIEW BY | 火云 游戏时间 40 小时以上

热血推荐

未知海域 德雷克的宝藏	SCEA	动作冒险
PS3 Uncharted: Drake's Fortune		美版
2007年11月15日	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

黄金眼评分 24 满分 30

《德雷克的宝藏》绝对不是任何一款游戏的模仿者。

电影游戏 游戏电影

在开始体验这款游戏之前，也许你的脑中会出现诸如此类的问题：这将是自《天剑》之后，另一款雷声大雨点小的PS3独占游戏吗？我们到底是应该把它称作是《波斯王子》还是更干脆一点把它叫做男性版《古墓丽影》呢？第三人称射击还是动作冒险，到底用哪个词才能定义这款游戏，或者干脆它就是一个四不像？把他作为2007年PS3年尾的重点游戏是否合适？我敢保证，在你把游戏盘放入PS3中一个小时甚至更短的时间后，这些疑问将会烟消云散。《未知海域 德雷克的宝藏》，这绝对是到目前为止最出色的PS3游戏之一，请记住奈森·德雷克这个名字吧，也许又一个伟大的系列游戏就这么诞生了。

《德雷克的宝藏》绝对不是任何一款游戏的模仿者。当然，你可以把它拿来与《古墓丽影》作比较，同样是寻宝，同样是以遗迹为主要场景。但是，当通关之后就会发现它和《古墓丽影》完全不同，而且你绝对会被德雷克这个富有幽默感的家伙征服，与劳拉相比他显得不那么高高在上。他没有美丽的庄园和彬彬有礼的管家，但却更容易俘虏玩家的心。为什么不拿它与《印第安那·琼斯》相比？因为和琼斯先生相比，大男孩德雷克更具喜剧天赋，当我们在游戏中看到他幽默的对白和滑稽的动作等表演时，经常会不由自主地露出笑容。而其他角色们的演技同样出色。艾莲娜是个爱岗敬业的女记者，从开场中为了能够拍到更多关于宝藏的镜头，而与德雷克发生争执就可以看出她对自己工作的态度。但是在与德雷克出生入死后，这位美女记者的内心发生了巨大的变化，从她的摄影机掉落到山崖的那一刻起，她便彻底地爱上了我们的船长后裔。苏利是德雷克的合作伙伴，这个老练的家伙对剧情的推动起到了关键性作用，几个重大的转折都与他有关，标准的最佳男配角的有力争夺者。游戏的流程就像是一部紧张刺激但又不乏搞笑元素的好莱坞商业大片，虽然情节有些老套，但是演员的实力演出和编剧的不俗功力让游戏精彩纷呈。如果你喜欢前不久的《国家宝藏2》，那么《德雷克的宝藏》绝对符合你的胃口。



从头至尾的惊喜

本作的画面是最容易抓住玩家眼球的元素，拿它与任何一款次世代游戏相比都不会逊色。如果不是因为画面在个别情况下会出现少许的撕裂，画面这一项为它打上满分也不足为过。虽然游戏的画面存在撕裂这个小瑕疵，但我敢保证有90%的玩家不会注意到这个问题，因为他们都会陶醉在游戏美丽的世界中。当风吹过树木，地面上随风而动的树叶阴影正是游戏强大光影效果的体现。当德雷克在地下遗迹中背对着点亮的灯火向前行走，投射在墙上的影子随着灯火的跳动而抖动的时候，你不会相信自己的眼睛。从开始到结束，游戏没有丢失任何细节。

如果说这款游戏玩起来像是在看电影一般，那么除了精致的画面外，本作的音效部分也占据了很大功劳。游戏的音效部分相当出色，如果家中有5.1声道的音箱设备，那么炮火和手榴弹就像在你的脚边爆炸一样。想炫耀家中的PS3、HDTV和音响系统吗？那么《德雷克的宝藏》将是你的首选，这款PS3的旗舰游戏将会为你在亲朋好友面前挣足面子。

战斗部分在游戏中占据着相当大的比重，也许玩惯了主视角射击游戏的玩家会抱怨本作的瞄准实在是太难了，的确，当进入越肩视点的瞄准模式后，屏幕中的准星移动速度确实不那么尽如人意。迅速地瞄准敌人头部并潇洒地来个爆头，在《使命召唤》可以这样做，但是在这款游戏中却不行。因为本作的战斗系统强调的是掩体与运动战，利用掩体躲避敌人的攻击，并在敌人攻击的间歇作出反击才是制胜的关键。敌人不会傻傻地站在那里与你对射，如果人手够多，他们会聪明地对德雷克进行包夹战术。高难度下敌人的攻击欲望相当强，一个不小心便会命丧黄泉。虽然攀爬与跳跃的部分大概只占流程中的35%，但是德雷克在攀爬和跳跃时的动作却做得极为舒展流畅，第5关开始在峭壁的那段攀爬演出堪称经典。不过对于那些玩惯了《古墓丽影》，习惯了劳拉一次又一次摔下万丈深渊的玩家来说，本作的跳跃与攀爬稍显平淡，缺乏挑战性。

虽然游戏中用到六轴操作的地方不多，除了可以在通过狭窄的道路保持身体的平衡外，就是在扔手雷时调整弹道了（后期被变异生物抱住时要使用六轴摆脱）。如果能在更多的地方用到六轴功能，比如在驾驶关卡加入六轴操作，也许会使游戏的精彩程度再提升一个档次。

游戏中的视点也是需要称赞的，玩家可以通过右摇杆自由转动视角，但大多数情况下我们不用这样去做，因为游戏总是会将视点调整到最佳位置。游戏中的读盘时间更让人满意，虽然进入游戏前需要的读盘时间较长，但是无缝读盘技术让整个流程中没有出现过半次那该死的Loading画面。从过场动画切换到实际游戏画面也相当流畅，关卡之间没有任何停顿，我们甚至连喝口水的时间都没有。

牢骚 还是要发的

人无完人，游戏自然也没有完美的游戏。虽然本作是一款不可多得的佳作，但是游戏中还是留下了不少遗憾。比如游戏的难度设置，几个难度之间区分并不是很明显，游戏的挑战性自然也就上不去。虽然顽皮狗为我们设置了许多隐藏要素，但是二周目开启这些隐藏要素却对流程没有丝毫影响，无论玩家将游戏通关几遍，玩到的都是同样的内容，后期惟一的动力就是把1000点勋章拿齐了。谜题在游戏中是最薄弱的环节，游戏中给玩家的提示实在太过直白，使得本来就不多的谜题变得毫无难度，解开谜题的成就感也大打折扣。以顽皮狗的制作实力，我相信本作的续作一定会更加出色，顽皮狗手中又将诞生出一个王牌系列。


▲越肩视点的射击系统遭到了许多主视角射击玩家的诟病，需要一定时间上手。


▲宏大的场景，美丽的景色在本关体现得淋漓尽致。


▲德雷克船长的这本日记中的提示太过明目张胆，剥夺了玩家解谜的快感。

NO MORE HEROES

ノーモア★ヒーローズ



REVIEW BY | 地狱伞兵　游戏时间 20 小时以上



英雄不再	MMV	动作
Wii No More Heroes		日版
2007年12月6日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 22 满分 30

“你在玩星球大战？”
“不！别看错了，这可是杀手！”

另类的游戏设定

《英雄不再》是一款风格极其另类的动作游戏。主人公特拉维斯是一位痴迷动画，对科幻电影、摔跤情有独钟的宅男。在被暗杀者协会评定为杀手榜排行第11位的杀手后，为了到达杀手榜的榜首，他必须逐一挑战那些排在自己前面的杀手。而在挑战这些杀手的过程中，特拉维斯必须支付给中间人一笔费用才能得到情报，就在这样的一来一往中，特拉维斯对中间人希薇亚产生了感情，而成为杀手NO.1的最终目的也逐渐转变成为了得到希薇亚的爱……



不管有没有玩过这个游戏，看到了本作的角色和场景等各种设定的话，很多人会非常自然地想到早年的另一部作品——《杀手7》。的确，本作那种浓重的卡通渲染配合剪影效果和深暗色调的画面风格与《杀手7》是相当接近的。毕竟，这两款游戏都是须田刚一的作品，但和《杀手7》那极度晦涩复杂的背景以及无比压抑的游戏感觉比较起来，《英雄不再》完全就是一部带有浓烈搞笑风格的热血青春偶像剧，首先人物的形象设定就比较容易为普通玩家所接受。另外本作的主人公能给人一种亲和力，因为在一开始就提到了，他完全就是一个宅男，行为喜好，装束打扮，就连房间内的摆设和使用的武器都散发着宅的气息，并且他还有着简单直爽的性格。这一切都只是把他塑造成一个普通人而已，一个更接近现在青少年的普通人，难怪须田刚一先生会以“赞颂青春之歌”来形容这款作品的主题呢。

另类的游戏体验

游戏在一开始就会非常详细地引导玩家熟悉游戏的基本操作，分段攻击，蓄力攻击，终结技使用，破防击晕，摔角技追加攻击等等，攻击方式可以说极为丰富，而且每一种攻击方式都做得相当到位。无论是普通的光剑砍击，终结技还是摔角技，本作在操作上都尽可能地利用到了体感操作的优点和特点。让玩家充分体验到自己正在挥舞着一把犀利的光剑，人挡杀人，佛挡杀佛！

整个剧情中一共有11个BOSS，也就是一共要挑战11个杀手。而这11个BOSS每一个都是个性鲜明，都能给人留下极为深刻的印象。不光是个性，每个人物本身的背景也让人觉得是五花八门，爱唱男高音的警察大叔、假腿里装着导弹的美女雇佣兵、自恋的魔术师、以杀人取乐的穿着糖果装的小女孩……而当特拉维斯遇到不同的BOSS时，都要进行一段很有意思的对话，其中不乏会让你捧腹大笑的爆笑台词冒出来。

游戏中的战斗经常会相当激烈，特别是面对BOSS之前的杂兵战。在面对多个敌人将自己团团围住的时候，玩家可以有许多不同的选择来应付，而杂兵们也会采用多样化的攻击方式来给玩家制造麻烦。这些设定给战斗增加了更多的趣味，还是比较有效地减少了千篇一律的重复单调感。本作在战斗中玩家们除了可以使用刚才说到的那些普通攻击以外，还会进入暴走状态、射击状态、加速状态等特殊形态。但是这些特殊形态的发动方式是通过老虎机一般的奖励机制来实现的。当某个敌人被使用普通攻击杀死后，屏幕下方就会出现老虎机转动的图案，当出现三个相同样式的图标后，就会立刻变身进入相应的特殊状态，随机化的设计让战斗的不确定性增加了不少，经常能给玩家带来新鲜感和惊喜。

另类的支线任务

逐一挑战杀手排行榜上的TOP10是《英雄不再》的主线，但想要进行新的挑战可不是那么容易就可以开始的，没有足够的资金支付委托费就无法继续挑战。想要赚取足够的资金，除了挑战成功后的奖金以外，接受各种委托任务才是赚钱的最佳方式。本作的任务不光局限于杀人这一个方面，还提供了许多社区服务作为任务，实际上就是一些迷你游戏。这其中包括了最开始的采集椰子，排位进阶后出现的割草，捡垃圾，给汽车加油，拆除地雷，清理涂鸦，飞车特技表演等等。这些社区任务都是有时间限制的，得到的报酬多少也与完成任务的成绩有关。其中得比较有意思的是给汽车加油，停止加油的时机得控制好，如果油加得太满了，主角可是会自燃的。飞车特技表演也是如此，要严格掌握好加速和起飞的时机才能飞得更远，这样得到的报酬才更多，最后一点要提醒的是，不要光顾着考虑如何让车子飞得更远而忘了游戏的时间限制。虽然操作简单，但本作的支线任务和战斗部分一样，都充分应用了Wii手柄的体感操作特点。

另类之后来说说不足

可以说本作的不足还是非常明显的，首先这种卡通渲染风格的设定就在画面上掩盖了不少不足之处，虽然画面不至于用粗糙来形容，但是很明显画面还有进步的余地。在接下来被人诟病颇多的就是游戏的进行方式，虽然采用了类似《横行霸道》那样的自由城市设定，但是除了能够骑着摩托车在固定的几个场所进出以外，毫无自由感可言，只能算是在路上闲逛。而且路上可以说几乎见不到行人，车辆也少的可怜，让人感觉这不是一个城市，最多算个乡村……

任务的设计比较简陋是本作的又一大缺憾，特别是杀戮任务，无非是在数量上或者限制时间上进行一些调整。而主线任务中的BOSS战也显得比较单调，虽然BOSS的攻击方式有所不同，但是玩家面对BOSS的时候只要遵循“格挡回避→等待BOSS硬直→上前攻击”的套路就可以顺利击倒对手，打法过于单一，时间久了多少会感到厌倦。

不过虽然缺点不少，我仍然期望《英雄不再》能够尽快出续作，毕竟它的表现可以算得上是Wii的同类型游戏中最好的一款。而不久前也有官方消息宣称《英雄不再》的续作已经在策划中，相信这款作品的续作能够给我们带来更多的惊喜！



▲穿着糖果装的LOLI杀手，手段相当残忍……



▲使用武士刀的学生妹，她算是几个BOSS中心理最正常的一个了。



▲冷艳的美女雇佣兵，她的第二职业可是模特哦！





时光飞逝，转眼间PS2已经发售8年了，我承认，在这个时候提到怀念确实有些俗套，不过回想起PS2初发售的时候，确实让人唏嘘不已。闲话不表，转回正题。作为目前拥有量最大的主机，相信很多读者对PS2都有很深的了解，如果大家有什么有趣的、实用的、前所未见的文章，都欢迎随时给我们投稿。不管是对经典游戏的趣味研究，还是不常见的边边角角，只要具有可读性就可以交给我们，投稿的邮箱是 game3@ucg.com.cn，记得在标题上标明“PS2殿堂”的字样。

《怪物猎人 2 DOS》的终极秘密



文 首斩魔

本次PS2殿堂为大家带来的是曾经的动作游戏大作《怪物猎人 2 DOS》，主要课题是如何在单机环境下进行网络任务。其方法可以简单归结为两个关键词，“排箱子法”和“四合一”。

首先要明确一下为什么要打网络任务。《怪物猎人 2 DOS》的怪物、素材、武器和防具都存在上、下位的区别，在单机模式下以上东西的属性都为下位，要想获得上位的东西就必须打网络任务，网络任务中有上位的怪物，可在其身上剥取上位素材，之后就可以制造或升级出上位的武器和防具。反过来说，如果不打网络任务就无法获得上位的东西；而且单机模式下的怪物很少，很多高级的怪物必须在网络任务中才出现；这些对于追求最强的玩家们来说，实在是一个不小的限制。

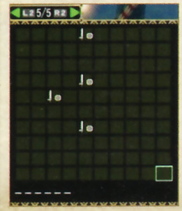


其次说一下本作在正常情况下如何才能接到网络任务：首先必须有一个ＰＳ２专用网卡，连到CAPCOM的本作的相关网页，之后还要缴费，再开通账号，然后才能到场景“街道”上去接受网络任务；费钱不说，还很麻烦；本作超长时间的读盘和那极不稳定的网速，让国内的玩家几乎无法以普通的方式进行网络任务，而在日本同样有许多玩家觉得把单机模式和网络模式分离开来非常不方便；大家都在思考，是否能有一种方法来解决这个问题。

不久，解决之道初现其光，在日本有玩家用金手指里的网络任务代码将原先的单机任务进行替换，以这种迂回的方式来在单机环境下接网络任务；在长期替换金手指和换盘的日子里，很多玩家感到麻烦，大家都想要有一个更加简单实用的解决方法；由于所有网络任务的金手指码，只有最后4位是不一样的，所以此时某个玩家竟然顺着这个思路，突发奇想地找到了一种怪异的办法：首先输入特定的金手指码，进游戏，之后将任意的四个武器或防具放到武器装备箱里的第五页，不过在摆放的位置上可大有文章：按照十六进制计数法（因为金手指是十六进制的），以每个任务专属的金手指代码的最后四位数字的顺序进行摆放。此时再去接任务，就可以玩到刚才的金手指码所代表的网络任务了；如果想再玩其他的网络任务，只需再将那四个武器装备按照其他网络任务的金手指代码的最后四位进行排列即可；这是一个完全超乎一般玩家想像的办法，具体的操作办法通过下图和右边的表格便能够清晰地看出来：

如果某个网络任务的金手指码的最后四位是4E24，那么排列出来就是这个样子：

其中第1行为0到9，第2行为A到F，此两行能够完全表达一个十六进制的数字；而第3、4行则可以表达第二个十六进制数字；以此类推，只需要8



第一行	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
第二行	A	B	C	D	E	F	—	—	—	—
第三行	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
第四行	A	B	C	D	E	F	—	—	—	—
第五行	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
第六行	A	B	C	D	E	F	—	—	—	—
第七行	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
第八行	A	B	C	D	E	F	—	—	—	—

行便可表达出任意的一个四位十六进制数。那么在理论上用此方法就能够完全表达并且替换出任何一个网络任务。这种办法，后来被玩家们归纳成四个字“排箱子法”。

这种近乎于天方夜谭的办法经过实际试验后还真的非常有效，而后来国内的玩家也开始用这个方法进行网络任务。但是依然有些麻烦，就是每次玩之前都得开一次金手指。那么有没有彻底一劳永逸的办法呢？来自国内A9VG论坛的四位玩家给出了他们的答案：他们将原先的办法彻底集成为一个补丁，然后添加到游戏镜像中，再运行游戏，就可以免去每次开金手指之苦；而由于《怪物猎人 2 DOS》在一些任务及其报酬的设置上有一些问题，所以这四位玩家也对其进行了相应的修正，最后再加上将教官任务替换成直接的高难度任务的补丁以及原有的汉化补丁，一个最终版本的《怪物猎人 2 DOS》终于问世了！由于这项工作的主要人员是四个人，于是这个版本的游戏和这个补丁，都被冠名为“四合一”。

翔仔 skd 333 山猫 联合制作
怪物猟人2最終完美版

▲这就是“四合一”版的LOGO。

这个版本的《怪物猎人 2 DOS》的补丁后来只提供下载，而没有任何盈利行为；在国内对“《怪物猎人》系列”的发展和推广起到了不可估量的作用，有很多现在的老猎人当时正是由于这个补丁，才知道了“《怪物猎人》系列”的存在。“排箱子法”和“四合一”也成为《怪物猎人 2 DOS》在国内的代名词而广为流传。



▲画中猎人所穿的“金火龙套装”原本只在网络模式中出现。

PS2游戏推荐 周年纪念版游戏

在PS2诞生八周年的今天，不能免俗，小编们也为大家准备了三款值得一玩的周年纪念版游戏作为推荐。在特别的日子，我们需要特别的游戏。

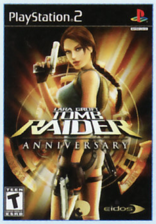
罪恶装备XX ACCENT CROE PLUS



在次世代平台越发成熟的今天，一个知名格斗游戏系列的最新作依然在PS2上首先推出，这算不算是一件很反潮流的事呢？从1998年5月14日至今，将近10年的时间，ARC工作组造就了《罪恶装备》这个史上最华丽喧哗的2D格斗游戏系列。本系列最近的几代一直是先在街机上推出后移植到PS2上的；但是不知道是否由于3月4号是PS2发售八周年的缘故，这次游戏系列的新作《罪恶装备XX ACCENT CROE PLUS》竟然将于同月27号首先在PS2上登陆，街机方面则毫无消息，不知道这算不算是ARC工作组给PS2的一份生日大礼。



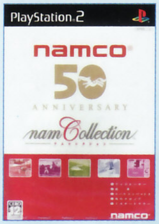
古墓丽影 周年纪念版



不管你是忠实的劳拉迷，还是初涉"古墓"世界的新手，都不能错过这款具有纪念意义的作品。在《古墓丽影》诞生十周年时推出的本作，是彻头彻尾地向系列第一部作品的致敬。初代《古墓丽影》将古代神话融入到场景和谜题中的设定，以及劳拉火辣的身材和敏捷的身手在当时造成不小的轰动。而本作就是将这款在动作冒险游戏中具有里程碑的意义的游戏，进行了完全的重制。游戏以精致的画面完美地再现了原作那些激动人心的神殿和古代遗迹，我们甚至可以看到墙壁上雕刻的纹饰。当然，我们的劳拉小姐也以更加性感迷人的姿态出现在玩家面前，除了原有的关卡外，她还会在新增加的场景中进行表演。



Namco博物馆 50周年精选集



这款游戏是由Namco推出的创立50周年游戏典藏集，典藏集中的游戏包括《铁拳》、《钻子先生》、《风之克罗那》、《山脊赛车》、《皇牌空战》等14个经典游戏，让玩家可以一次完整体验过去的经典。所有的游戏都采取了最简易的菜单，特别保留了原汁原味的80年代游戏音乐，而且各个游戏的秘技和稳藏要素也都被悉数保留下来，是一次老玩家所不可错过的怀旧之旅。除此之外，针对怀旧和纪念的主题，游戏也增加了许多可以让玩家产生共鸣的要素，画廊模式中可以看到各种设定原画，甚至还收录了以各种方式通关的达人影像。



PS2瞩目速报

《最终幻想X》国际日语版降临



看不懂日语字幕又忍受不了英文语音的玩家们有福了，在《最终幻想X》发售多年之后，国内玩家自己制作了一款《最终幻想X》国际日语版补丁。该版本将国际版中的英语语音替换成了日语语音，字幕则保持了原来的英文字幕，确保让玩家完整体验游戏的原始氛围，现在该补丁已经可以自由下载。

《120日元系列》中文版正式问世



上期"PS2殿堂特大号"中介绍的《120日元系列》中文版已经正式发售了，对中文游戏有兴趣或喜欢美少女游戏的玩家可以尝试体验一下，游戏风格非常清新，总共包含了5个小故事，每个故事的流程都很短，几个小时便可全部体验。



Simple特典

PS2上推出的"Simple2000系列"可以说是一次有趣的尝试，全部售价均为2000日元的这个系列中心词就是"低成本、高产量"，这使得它虽然无法与一些大作相抗衡，但是凭借着丰富的游戏类型和大量的出货量仍然引起了大批玩家的兴趣，而且在它不断尝试各种可能与题材的过程中，时不时总会出现一些惊鸿一现的灵光。在这个小栏目中，我们就会定期为大家介绍有关这个生命力旺盛的系列的一些有趣插曲和游戏。


■该系列的创始人冈岛信幸。

具有纪念意义的第一款真正转型之作

SIMPLE2000 Vol.9

THE恋爱冒险～BITTER SWEET FOOLS～

"Simple2000系列"的诞生并不是早有计划的，在1998年时，PS被称为国民级的游戏机，普及率非常之高，已经到了饱和的程度。在那种市场环境下，麻将游戏大多数都是冠以职业为名的作品和以穿着暴露的女性角色为卖点，一张就要六七千日元，就在此时，"Simple2000系列"推出了一款很单纯的桌面棋牌游戏，就是普普通通的四个人围坐在一起玩的游戏，然后以超低的2000日元价位出售，虽然对于此举的评价有好有坏，但还是一举引起了玩家和店铺老板的注意，从而继续制作了下去。



据制作人自己透露，原来就是想做几个简单的桌面游戏就可以了，做梦也没有想过系列要做这么多款，完全是因为玩家们提出了各种类似于"下回出这个游戏吧"的请求，所以才接着将游戏做下去。到了大约Vol.10的时候，因为已经没有什么素材了，大型体育游戏、桌面棋牌游戏也差不多到了尽头，所以只好开始做出体育游戏之外的尝试，而以恋爱游戏为题材的《THE 恋爱冒险～BITTER SWEET FOOLS～》就是这样一个转型之作，在此之后，越来越多有趣的创意和制作方式开始形成，"Simple2000系列"也真正开始了自己独特的游戏之路。

■别看这款游戏看起来很简陋，它的动画制作可是现在非常有名的独立制作人新海诚哦。



近期发售的PS2游戏推荐 由PSP逆移植到PS2上的《寂静岭 起源》无疑是近期最值得关注的PS2游戏，虽然就目前来看，画面的锯齿现象比较严重，流程也仅限于PSP版而没有什么新增内容，不过作为《寂静岭》系列的最新作，还是值得一玩的。

SILENT HILL ORIGINS

文 胜负师、ACE飞行员、多边形
美编 NINA

抗争从这里开始！



这次PSP版《战神》，我们又采用了2代三人合力制作攻略的方式，依照我系统、飞行员流程、多边形剧情的分工，终于完成了两天制作出完整攻略的艰巨任务。这一作从系统来看走了比对保守的路线，创新不多，但系列的精华都保留了。可能因为容量关系，游戏删掉了大量几乎已经完成的内容，着实有些可惜，不过这也让我更加期待续作了。

临近截稿拿到游戏，心中有喜也有忧啊。这忧是指攻略时间紧张，又要与时间竞赛。为了加快进度，这次我破天荒地一上来就选择了GOD难度。别人都是5个多小时通关，我却用了10来个小时。原本打算速战速决，结果被这款本不算太难的游戏饱饱地虐待了一回。最后衷心希望PS3版《战神》能在耐完度上有突破性表现，阿门。

作为一段战神奎托斯"反抗之旅"上的小插曲，游戏情节在煽情上下足了功夫，整篇故事的亮点无疑就是父女诀别，从另一个侧面将奎托斯对奥林匹斯众神的恨又添上了浓重的一笔。你也许认为宿命对奎托斯太过残酷，但奎托斯又何尝不是为自己的过失在付出代价呢？凡事有因必有果，他那充满波折的命运，也给玩家带来了无数精彩。

通关时间：第一遍通关约5小时，全要素开启需12小时左右。

战神 奥林匹斯之链	SCEA		动作
PSP	GOD OF WAR：Chains of Olympus		美版
	2008年3月4日	1人	39.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

GOD OF WAR CHAINS OF OLYMPUS

奎托斯之力 系统篇

动作清单 ACTION

基本操作

摇杆	移动
十字键	武器切换①
○键	抓投②
×键	跳跃
△键	重攻击
□键	轻攻击
L键	防御③
R键	魔法④
START	菜单⑤
SELECT	暂停⑥

①在获得"宙斯铁拳"后，按十字键的↓方向，可在"混沌之刃"与"宙斯铁拳"中进行切换。

②普通敌人在地面和空中都可以进行抓投，一些不能直接抓投的敌人可在浮空后使用投技，或在削减其体力后，当敌人或BOSS头上出现○键时，使用抓投，并按照QTE的提示正确输入指令，完成对敌人的最后一击。○键还相当于PS2版《战神》中的动作键(R1键)，用于开机关、开宝箱等。

③因为PSP操作上的原因，本作中的翻滚动作改成了L＋R＋相应方向，翻滚的回避作用相当明显，一定要熟练掌握。

④同样因为PSP按键较少，魔法也是以按键组合的方式来实现的。按住R键，按△键为使用"伊夫里特"；按□键为"黎明之光"；按○键为"渡神之怒"。在按住○键推动某些物体时，按R键可以将物体一脚蹬出去，R键可蓄力。

⑤进入菜单后，可在首页按住○键消费红魂，对武器、盾牌和魔法进行升级。另外两页菜单中可以查看技表以及特殊道具的获得情况。

⑥暂停后可以进入OPTIONS对游戏进行设定，另一个比较有用的选项是RESTART FROM LAST CHECK-POINT，如觉得自己失误过多，胜利无望，用这个选项可到达最近的一个复活点，重新挑战。游戏中的部分BUG也可以用这一选项恢复。



特殊场合操作

场景	操作	功能
水面时	×键	水面跳跃
潜水时	△或×键	向水面泳
	□键	向下方潜
	R键	快速前冲
攀岩时	摇杆	移动/确定动作方向
	△键	用链刃进行重攻击
	□键	用链刃进行轻攻击
	×键	配合方向快速移动
天花板上	摇杆	移动/确定动作方向
	△键	用链刃进行重攻击
	□键	用链刃进行轻攻击
	×键	向脸朝着的方向快速移动
	R键	从天花板上直接跳下

本作中的水下场景非常少，需要攀岩的场合也不多。因为攀岩时没有投技，所以遇到敌人建议用重攻击将敌人快速解决。如果在墙上被敌人抱住，就立即连点L和R键挣脱。



武器分析 WEAPON

混沌之刃 THE BLADES OF CHAOS

混沌之刃是奎爷的基本武器，在本作中链子的长度稍有缩短，而招式方面与2代相接近，但把前作中强到逆天的"海格力斯的热情"削弱了，不过最后一下变向使用依然是混沌之刃的主力技。除了以下技表中所列出的招式，轻攻击键和重攻击键(□和△)交替按还能派生出一些连续技。但要注意，招式中的浮空和吹飞效果对部分敌人无效。对可浮空的敌人，"猎户座的鱼叉"异常好用，可跳起后按△键令敌人弹起，只要奎托斯早于敌人落地，就可以连按○键把敌人活活扯死(这招俗称"放风筝")。另外，与L键组合的地面乱舞型招式，中途均不能取消，在《战神》这样有很多敌人都不会出现受创硬直的游戏中，随意使用的话是相当危险的。总的来说，整件武器的平衡性有所上升，在高难度时，招式的运用更加讲究。

©2008 Sony Computer Entertainment America Inc. All Rights Reserved.

等级	技能名称	技能原名	操作
1	伊卡洛斯跳跃	ICARUS LIFT(AIR)	空中按×
	亥伯龙神飞升	HYPERION ASCENSION	按住△
	猎户座的鱼叉	ORION'S HARPOON	敌人浮空后按○
	普罗米修斯的羽毛	PLUME OF PROMETHEUS	□、□、△
2	周而复始的混沌	OYCLONE OF CHAOS	L+□
	周而复始的混沌(空中)	OYCLONE OF CHAOS(AIR)	空中L+□
3	海格力斯的热情	SPIRIT OF HERCULES	△、△、△
	海格力斯的勇猛	VALOR OF HERCULES	△、△、□
	亥伯龙神之力	HYPERION MIGHT	按住□
4	复仇女神的狂暴	RAMPAGE OF THE FURIES(AIR)	L+○
	复仇女神的狂暴(空中)	RAMPAGE OF THE FURIES(AIR)	空中L+○
	赫尔墨斯急袭	HERMES RUSH(EVADING)	翻滚中按住□
	赫尔墨斯飞升	HYPERION RISE(EVADING)	翻滚中按住△
5	地狱深渊之怒	TARTARUS RAGE	L+△
	地狱深渊之怒(空中)	TARTARUS RAGE(AIR)	空中L+△

技能说明	
伊卡洛斯跳跃	就是一般动作游戏的二段跳
亥伯龙神飞升	将敌人打浮空，长按△自己也会随之跃起
猎户座的鱼叉	将浮空的敌人拉向地面
普罗米修斯的羽毛	高速实用型连技，第三下有浮空效果
周而复始的混沌	横向回旋的范围攻击，中途不可取消
周而复始的混沌(空中)	在空中横向舞动链刃
海格力斯的热情	强力的直线浮空连击，起始动作较慢
海格力斯的勇猛	强力的范围吹飞连击，速度也比较慢
亥伯龙神之力	地面的范围吹飞攻击
复仇女神的狂暴	前方快速乱舞攻击，中途不可取消
复仇女神的狂暴(空中)	在空中纵向舞动链刃
赫尔墨斯急袭	回避动作后的肩撞，有吹飞效果
赫尔墨斯飞升	回避动作后的浮空攻击，自己会高高跃起
地狱深渊之怒	纵向三下重击，第三下有浮空效果，中途不能取消
地狱深渊之怒(空中)	从天而降的地面冲击，有浮空效果

宙斯铁拳 THE GAUNTLET OF ZEUS

这是本作中的新增武器，可以说是"《战神》系列"中最牛的副武器，其实力甚至超越了混沌之刃！首先宙斯铁拳本身具有超高的伤害输出，升至3级时，几乎每一拳都可以达到混沌之刃连击结尾一击的威力，并能将敌人打出硬直。拳头的另一个特点是大部分招式都可以蓄力，但从个人经验来看，普通的三连拳蓄力的威力提升幅度不明显，不蓄力的效果更好，可弥补速度上的不足。"奥林匹斯打击"具有快速破甲破盾的效果，对特定的敌人十分有效，而空中版本的蓄力时间短，破坏力却大得惊人，可善加利用。"奥林匹斯雷鸣"在二段跳后蓄力比较安全，蓄满力的打击范围广，威力巨大，在混战中大有发挥。宙斯铁拳几乎可以用来对付所有的敌人和BOSS，是游戏中后期的主力武器。另外，铁拳命中敌人可取得少量红魂。

等级	技能名称	技能原名	操作
1	宙斯之力	STRENGTH OF ZEUS	按住□或△
2	奥林匹斯打击	OLYMPIC STRIKE	L+□
	奥林匹斯打击(空中)	OLYMPIC STRIKE(AIR)	空中L+□
	赫尔墨斯交叉	HERMES CROSS(EVADING)	翻滚中按住□
	赫尔墨斯复仇	HERMES REVENGE(EVADING)	翻滚中按住△
3	闪电奔跑	LIGHTNING RUNNING	L+○
	闪电痛击	LIGHTNING THRASH(RUNNING)	奔跑中按□
	闪电冲击波	LIGHTNING SURGE(RUNNING)	奔跑中按△
	闪电痛击(空中)	LIGHTNING THRASH(AIR)	空中L+○
	奥林匹斯雷鸣	OLYMPIC THUNDER	L+△
	奥林匹斯雷鸣(空中)	OLYMPIC THUNDER(AIR)	空中L+△

技能说明	
宙斯之力	普通攻击的蓄力版本
奥林匹斯打击	前方直线突进攻击，有吹飞效果
奥林匹斯打击(空中)	由空中向斜下方进行打击，有浮空效果
赫尔墨斯交叉	回避后向前猛挥一拳，有吹飞效果
赫尔墨斯复仇	回避后使出升龙拳，有浮空效果
闪电奔跑	向前奔跑与翻滚相当的距离
闪电痛击	跑动后的闪电二连击，有吹飞效果
闪电冲击波	跑动后的浮空攻击，自身不会跳起
闪电痛击(空中)	在空中直接使出闪电二连击
奥林匹斯雷鸣	猛砸地面产生圆形冲击波，有浮空效果
奥林匹斯雷鸣(空中)	从空中砸向地面，产生冲击波

太阳盾 SUN SHIELD

太阳盾接近于一件情节道具，在多场战斗中是必须使用，主要是将敌人的飞行道具反弹，只有这样才能对某些敌人或BOSS造成伤害。而且在低难度时，能否熟练掌握完美防御对于游戏进程的影响并不大，因此一开始可能会被玩家所忽视。而高难度时，因为完美防御可以弹开不少普通防御无法应对的招式，而两种反击动作都有无敌时间，经常可以化被动为主动，在对抗强敌或恶心的杂兵配合时还是相当有用的。反击方面推荐使用"太阳神的闪光"，速度和范围兼备。需要指出的是，完美防御比想像中要简单，有时候连点L键也有效，当然，掌握一下敌人的出招节奏，会有更高的成功率。



等级	技能名称	技能原名	操作
1	太阳神的逆转	HELIOS REVERSE	攻击命中瞬间按L
2	太阳神的闪光(防御反击)	HELIOS FLASH(PARRY)	完美防御后按□
	太阳神的攻势(防御反击)	HELIOS OFFENSIVE(PARRY)	完美防御后按△
	太阳神的反射	HELIOS REFLECT	攻击命中瞬间按L

技能说明	
太阳神的逆转	完美防御，对一些普通防御不能的招式也有效
太阳神的闪光(防御反击)	横向的防御反击，有吹飞效果
太阳神的攻势(防御反击)	纵向的防御反击，有浮空效果
太阳神的反射	完美防御的有效时间增加，判定会宽松一些

Ω 魔法介绍 MAGIC

伊夫里特 THE EFREET

伊夫里特是这一作中惟一具有效高实用价值的魔法，其功效相当于2代中的"阿特拉斯地震"。使用伊夫里特时，奎托斯处于全身无敌状态，相当于"放保险"。而魔法升级之后，不仅可以增加威力，还可以延长无敌时间，可谓攻守兼备。"魔鬼地狱"的喷火有些分散，如能将敌人逼入角落使用，可以制造最大的伤害输出。2级喷火结束比较突然，无敌时间消失得也突然，如敌人没有死亡，建议立即翻滚跳开，以免不测。3级的最后一下范围很广，一般不会有这方面的担忧。



等级	技能名称	技能原名	操作	说明
1	魔鬼的狂暴	DEMON FURY	R+△	大范围的圆形火焰冲击波
	魔鬼的狂暴(空中)	DEMON FURY(AIR)	空中R+△	效果与在地面使用相同
2	魔鬼地狱	DEMON INFERNO	R+△后连按○	冲击波后在地面追加喷火攻击
3	魔鬼之怒	DEMON RAGE	R+△后连按○	地面喷火之后再追加一次冲击波

黎明之光 LIGHT OF DAWN

黎明之光与1代中的"宙斯的狂暴"比较相似，相当于弓箭，不过这个魔法的存在却相当鸡肋。首先黎明之光的攻击力很低，魔力值消耗却不小；其次游戏中并没有设计一些非要使用弓箭才能通过的地方，连情节道具的作用也显现不出来；如果是要干掉离得很远的弓箭手，用太阳盾的"太阳神的逆转"反弹弓箭就行了。因此黎明之光没有什么使用的价值，完全不升级对于游戏进程也丝毫没有影响。



等级	技能名称	技能原名	操作	说明
1	太阳耀斑	SOLAR FLARE	R+□	向前方目标投掷光球
	太阳耀斑	SOLAR FLARE(AIR)	空中R+□	在空中投掷光球
2	太阳耀斑升级	SOLAR FLARE UPGRADE	R+□	光球的射速加快
3	耀眼的太阳	RADIANT SUN(CHARGED)	R+□蓄力	投掷蓄力大光球

Ω 快速移动1 《战神》每一作都有快速移动的特殊操作，本作也不例外，只是操作方式比较特别，需要按住L和R键推行进方向，不必松开键，奎托斯就能使出连续的翻滚。而翻滚中按□、△或○键都可以减少硬直，使翻滚速度加快。

渡神之怒 CHARON'S WRATH



渡神之怒是本作中新增的魔法，也是BOSS冥界渡神极具威胁的一招，高难度时老奎被这一招粘上可能直接就挂了。渡神之怒的效果比较特别，由渡神面具发出的鬼火本身的威力并不大，但可以让敌人出现较长时间的硬直，此时可以用铁拳迎头痛击，威力不俗。需要注意的是，鬼火的硬直效果对一些大型敌人无效，或是只出现短暂的硬直，但也可以取消敌人的一些攻击动作，同样可以利用。鬼火的另一特性是有传染性，如果多个敌人靠得比较近，用一发鬼火就能让他们都燃烧。鬼火空发时不消耗魔力值，所以可以放心使用。只是从实用度来看，渡神之怒和伊夫里特相比还有差距，而且这个魔法的取得时间太晚了，魔力消耗也不小，对其实用性也有一定的负面影响。

等级	技能名称	技能原名	操作	说明
1	渡神之怒	CHARON'S WRATH	R+○	让目标身上燃起鬼火，造成连续伤害
	渡神之怒(空中)	CHARON'S WRATH(AIR)	空中R+○	在空中发射鬼火
2	渡神之怒升级	CHARON'S WRATH UPGRADE	R+○	鬼火的攻击力提升
3	渡神之怒升级	CHARON'S WRATH UPGRADE	R+○	鬼火的攻击力再次提升

Ω 角色成长 POWER UP

魂的种类

本作的吸魂系统保持了系列的基本设定，魂分为绿、蓝、红3种。回复体力的绿魂、回复魔力的蓝魂分别对应各自颜色的宝箱，部分宝箱的颜色会改变，这种情况按住○键打开宝箱时，箱子显示的颜色即为魂的颜色。这些有回复作用的魂只在杀死特定敌人时才能获得，而以QTE杀死这些敌人，可以获得更多的魂，在将BOSS打入下一个阶段也可以获得回复的机会。红魂是最常见的魂，相当于经验值，可随时用于武器或魔法的强化，十分方便。红魂对应红色宝箱，在杀死敌人、破坏物品后均可获得红魂。用特定的方式杀死敌人，比如在连击数超过10时，以○键杀死敌人，还可以获得10点红魂的额外奖励。另外一种红魂奖励方式是连击，在达到特定连击数时会得到固定的红魂。不过本作的武器性能和敌人数量决定了要打出高连击比较困难，因此建议达成10连技之后就多用○键杀敌，所得奖励还比较稳定。



技能成长推荐

在本作中，将所有武器、魔法升至满级，需要75000点红魂，所需红魂数量比较少，所以尽管流程比较短，也仅在最高难度时，因为红魂取得数量下降而有可能在一周目无法实现全能力升满，升级顺序在高难度时比较有讲究。依照个人经验，在一周目时，最先需要升级的是混沌之刃，但也只需升至3级，习得强力实用技的“海格力斯的热情”后，红魂可以先省着。之后推荐升级伊夫里特和太阳盾，3级伊夫里特的无敌时间和威力都可以降低难度，而太阳盾的防御反击物美价廉，也能时不时发挥些意想不到的效果。取得宙斯铁拳后，第一时间将其升至满级，这样一来可以大大增强战力，对游戏中后期的战斗很有帮助。至此技能成长就没有什么特别需要注意的地方了，视手中红魂数量进行其他项目的升级即可。





强化所需红魂一览

装备名称	2级	3级	4级	5级
混沌之刃	2650	4850	8750	11250
伊夫里特	3500	10000	–	–
太阳盾	1500	–	–	–
黎明之光	2250	6250	–	–
宙斯铁拳	3750	10250	–	–
渡神之怒	3000	7000	–	–

体力及魔力上限

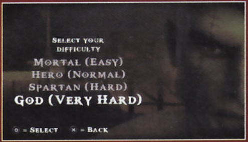
如果是看到没有颜色的宝箱，那就要注意了，这种宝箱一般装有特殊道具“女妖之眼”(GORGON EYES)和“凤凰羽毛”(PHOENIX FEATHERS)。每取得5个女妖之眼就可以提升一次体力上限，而5个凤凰羽毛可提升一次魔力上限。两种道具均为15个，但游戏中有这类宝箱的地方并不止30处，前面错过了后面还有机会补回，允许玩家有一些遗漏，这是《战神》系列”中一个十分体贴的设定。在本篇攻略的流程部分，我们会给出已经探明的可以最早拿到的女妖之眼和凤凰羽毛的位置，这样奎托斯能以较多体力和魔力应对后期的战斗。而且之后这类不发光的宝箱中出现的都是红魂，对武器魔法的成长也有不小的帮助。在体力魔力未满时，有部分不发光的宝箱打开后出现的是红魂，但读档后再拿一次又变成了特殊道具，这一点需要玩家特别注意一下。



Ω 隐藏要素 TREASURES

难度设置

在难度设置方面，本作提供了4种难度。游戏初期即可选择MORTAL(凡人=简单)、HERO(英雄=普通)和SPARTAN(斯巴达=困难)3种难度，以任意难度通关一次，GOD(神=超难)难度便可开启。在各难度下，角色的基础数值会各有不同，下表中的攻击力表示玩家对敌人造成的伤害情况，防御力为敌人对玩家造成的伤害；而绿魂、蓝魂、红魂表示取得这些魂时的回复量；红魂表示经验值的取得量，额外奖励不受此数值影响；魔力指使用魔法时魔力的消耗速度。从以下数据中可以看到，GOD难度的伤害值为SPATAN难度的5倍，虽然敌人的配置并没有什么变化，但光是5倍伤害都有些耸人听闻了，而整款游戏中也只有GOD难度才会给玩家制造真正的麻烦，因此本攻略的流程部分也是以GOD难度为基准的。另外，在任意难度通关一次，剧情动画都可以跳过，这一点算是细节上的改良，这样一来，在挑战GOD难度时，就不会为不能跳过的剧情影像所扰了。



各难度基础能力对比表

难度等级	攻击力	防御力	绿魂	蓝魂	红魂	魔力
MORTAL	200%	200%	150%	150%	200%	75%
HERO	100%	100%	100%	100%	100%	100%
SPARTAN	100%	40%	75%	75%	100%	100%
GOD	75%	20%	25%	25%	75%	100%

隐藏服装

在通关后，除了红魂以外，所有能力都可以在同难度以及低难度中继承，并可使用隐藏服装。本作中共有三套隐藏服装，因为只有通关后才能使用，所以只是娱乐之用。土豆装的样子十分搞笑，但魔力无限却是最强大的能力，相当于1代的奶牛装。土匪装的奎托斯样子像李逵，武器也变成了双斧，攻击力提升两倍以上，但同时防御力大幅下降。至于哑剧演员装可增加3倍的红魂取得量，但这一能力极其没用，因为一周目几乎都可以达成能力全满，二周目时有再多的红魂也没处用。不过哑剧装还有一项有趣的特性，那就是手中的武器以及武器的攻击效果都是看不到的，玩家需要估算武器的攻击距离，隔空命中敌人也颇有些戏剧效果。





服装名	取得方法	特殊能力
SPUD OF WAR	任意难度通关一次可取得“土豆装”	魔力无限
MCKRATOS	完成全部“哈迪斯的挑战”可取得“土匪装”	攻击力大幅提升
MIME OF WAR	GOD难度通关一次可取得“哑剧演员装”	取得红魂大幅增加

Ω 快速移动2 这种移动方法要得到宙斯铁拳并升至3级才能使用。操作方法是按住L键再按○键使出奔跑后，在跑到快停下时连点两次○键，会再次使出奔跑，如此反复就能连续奔跑，速度与翻滚法相差无几，但还是翻滚法更实用些。

花絮内容

《战神》的每一作都会收录厚道的花絮内容，本作也不例外。本作中的花絮分为影像（VIDEOS）和原画（IMAGE GALLERIES）两种，可进入标题画面的TREASUREST选项后欣赏。影像部分中“THE LOST LEVELS”最值得一看，其中有一些极具想像力的场景最终并没有收录到正式版游戏中，不免让人觉得有些可惜。而在“INSIDE READY AT DAWN STUDIOS”，我们可以看到PSP版《战神》不同肤色、不同性别的制作人员的实际样子，他们都是一些很有趣、很可爱的人。原画方面，同样是未采用的原画“OUTTAKES”最有看头。想欣赏到全部的花絮内容吗？那么，就请把“哈迪斯的挑战”和GOD难度都完成吧！



影像名称	开启条件	影像内容
IN-GAME MOVIES	任意难度通关一次	观看所有剧情动画
THE LOST LEVELS	完成全部“哈迪斯的挑战”	制作过程中删除的关卡
MAKING OF ATTICA	GOD难度通关一次	游戏第一关的制作花絮
INSIDE READY AT DAWN STUDIOS	任意难度通关一次	游戏主创人员和工作室内部情况
CREDITS	一开始就能选择	滚动职员表
原画名称	**开启条件**	**原画内容**
CHARACTERS	任意难度通关一次	角色与敌人的原画
ENVIRONMENTS	完成全部“哈迪斯的挑战”	游戏场景的原画
OUTTAKES	GOD难度通关一次	未采用的敌人及场景原画

哈迪斯的挑战 CHALLENGE OF HADES

任意难度通关一次后，在标题画面的TREASUREST选项中就会开启类似于任务模式的“哈迪斯的挑战”（CHALLENGE OF HADES）。挑战共分为5项，需要依次完成。这些挑战的难度并不算太高，但它们的完成情况与其他的隐藏要素相关，因此还是有全部完成的必要。以下会推荐一些相对简单的挑战完成方法，以供各位参考。

挑战1 火之命运 FIERY FATE

挑战要求：只用伊夫里特杀死50个士兵

推荐方法 在士兵身上可以获得一些蓝魂，而场地两侧还有两个变色宝箱，魔力方面问题不大。士兵同屏最多出现5个，如果伊夫里特每次使用都能干掉5个士兵，那便是最佳情况。只是场景中会时不时出现独眼巨人，他们会与士兵互殴，士兵被巨人打死也算挑战失败，所以除了注意自己不要用伊夫里特以外的招式攻击士兵外，还要及时把巨人清除掉。利用宙斯铁拳的空中“奥林匹斯打击”（空中L＋□），两次蓄力攻击就能干掉一个巨人，相当强悍。但如果巨人和士兵已经靠得很近了，那就不能用这一招了，最好还是用伊夫里特干掉士兵，同时限制巨人的动作。



挑战2 完美主义 PERFECTION

挑战要求：在不受伤的情况下干掉20个双刀士兵

推荐方法 这一关不能使用魔法，双刀士兵的部分招式不能普通防御，只能完美防御。但完美防御的风险太高，任何的失误都会造成挑战失败，所以需要更安全、更高效的办法。

高效方面当然还是选择大威力的拳头，招式则选用空中的“奥林匹斯雷鸣”（空中L＋△），蓄力使用可以两击将双刀兵致死，而且冲击波的范围可以一次打击多个敌人。只是这一招并非百分百安全，最好是等敌人冲过来时再跳起使用，要是从空中降下时不小心落在敌人的刀刃上，那可就立马玩儿完了。但相较之下，这种方法比较容易掌握，通过本关的几率也还比较大。



挑战3 人生苦短 LIFE IS SHORT

挑战要求：在体力不断下降的情况下消灭所有敌人

推荐方法 体力下降的速度不慢，而且在使用投技和QTE的过程中体力还是会下降，如果处理不当，可能还没见到最后几个敌人，奎托斯就挂了。第一只牛头怪的消灭速度比较关键，如果被它攻击到，就立即选择RE-START。建议在它一出现就使用渡神之怒破甲，然后使用空中奥林匹斯打击，之后再用渡神之怒让BOSS出现短暂硬直，再用空中奥林匹斯打击，第三次使用渡神之怒时就能让它头上出圈。用QTE把它干掉，可以把体力加满。接下来有40只蝙蝠，比较安定的方法是全部用投技灭杀。如果体力不支，可以打石柱上绑着的人来回复体力。最后三个火焰兵，用蓄力拳一拳一个，还能得到些绿魂，撑到这里实际上就已经过关了。



挑战4 粉碎时间 CRUNCH TIME

挑战要求：在60秒内打碎40件可破坏物



推荐方法 40件可破坏物的位置比较分散，而四周的美杜莎面具只能用拳头才能打破，时间还是比较紧的。在起点使用一次伊夫里特，可以一次打掉8根石柱，使用伊夫里特时不要按○键追加，以免浪费时间。在清除美杜莎时，可以顺路打掉身边的石柱和石像。只要没有明显失误，接下来的时间里就算不用伊夫里特，也还是来得及的。美杜莎与一些石像相邻时，可用空中蓄力的奥林匹斯打击一次打掉两个，这是节省时间的关键。

挑战5 大规模争端 EPIC BRAWL

挑战要求：消灭所有的敌人

推荐方法 这是一个纯杀敌的关卡，也是5项挑战中难度最低的关卡。敌人的强度相当于斯巴达难度，场景中还有宝箱可以回复体力，敌人的配置并不是非常强力的组合，大型敌人的数量也不算多。敌人只是人数比较多罢了，只要有耐心，不冲动硬拼，那要过关并不困难。场景中惟一需要小心的是美杜莎的石化攻击，因为石化后被任何攻击命中都是一击死的。所以见到美杜莎，就用宙斯铁拳快速清除，混战时，可用伊夫里特解围，其他敌人大都不足为惧。





高速热情 “海格力斯的热情”（△△△）是混沌之刃的主力技，但是其出招的起始动作有些慢。在前两作中，弥补这一缺陷的方法是将操作改为□△△△，其灵活性有所加强。本作中还可以在翻滚后输入△△△，出招速度更快，可在回避之后立即使用。

奎托斯之旅 流程篇



由于我们对《战神》系列"都非常有爱，所以恨不得一口气将所有自己知道东西全拿出来和读者们分享。将《战神 奥林匹斯之链》的普通难度通关，对于一般玩家来说应该不会遇到太多障碍，仅仅是一篇普通难度流程或许它实用度就太低了点，所以这次我们为各位读者带来的是《战神 奥林匹斯之链》GOD难度流程攻略。在以下攻略中，我们除了介绍游戏流程中的谜题和宝箱的位置外，一个很重要的内容就是对GOD难度下的重难点战斗进行逐个分析。其实，只要方法得当，每一位战神玩家都能在"GOD难度"中找到别样的快乐。希望我们给出的"推荐打法"能帮助每一位富有挑战精神的玩家过关斩将。

阿提卡的抵抗 The Shores of Attica

面对一群波斯士兵，最安全的方法就是用○键进行投技打击。现在玩家还可以熟悉一下浮空打击方式，就是X键进行二段跳到空中后，再用△键进行重击，这样地面的敌人可以被打浮到半空中，接下来用○键进行空中投技打击。以后这一套连续技将会经常被使用到，这可是安身立命的本钱啊，千万不要小看。

干掉波斯士兵后，使用巨弩击破靠岸的波斯战船。然后从楼顶的破裂处跳下去。屋内有不少木箱子，为了积攒红魂，所以往后场景中能破坏的物品都要尽量击破。



开门后与独眼巨人角力一番，接下来就是和巨蜥怪Basilisk的第一次战斗。

当巨蜥怪Basilisk大嘴咬过来时可以按下L键进行完全防御。防御后使用□□△键进行攻击是最稳妥的打击方式。本次战斗的惟一难点就是使用L+R配合摇杆躲避其吐过来的火球。

躲避敌人投射过来的火球，不要放过摆放在海滩上的栅栏。将攻城车推向城门后破门。城门左侧的木台上获得【女妖之眼01】。游水过去，干掉岸边的波斯兵。推动机关到底部，利用L+R配合方向键翻滚才能通过迅速下降的大门。下来后优先干掉这里的弓箭兵。场景右侧的木制大型攻城车可以破坏，里面有两个红魂宝箱。

破坏左侧攻城车，从楼梯爬上去。爬到中途，按X键可以跳到中间的木板上，在里面的宝箱中获得【女妖之眼02】。

BOSS战 波斯王

我们姑且把波斯王当成游戏中第一个正式的BOSS。他的普通2段挥刀可以完全用L键防住，不过他有两个致命招。第一招是大刀变红后可以产生破防效果。第二招就是他独门特技"伊夫里特"，具有大面积攻击效果。看见这两招起式后，玩家要迅速利用翻滚进行躲避。□□△是目前最有效的招式。在GOD难度下，杂兵在BOSS战中也是不小的威胁，要优先、快速解决。胜利后获得第一个魔法"伊夫里特"。



这时大殿内两扇门自动开启，进入右侧房间，将有一对孪生女奴等着你享用。

出门来到城楼外，这里不断会有波斯士兵从楼梯爬上来增援，所以需要将前后两处楼梯踢下去。但中途敌人还会扶起楼梯，所以玩家要勤快地去拆楼梯。利用战斗空隙将巨弩调整，对准巨蜥怪射击。最后抬起大门离开这里。



隐藏秘密01

将巨弩调整到中间位置进行射击可破坏远处的一座建筑物，到时候可去到那里获得宝物。

进入房间后先别慌着扳动机关，前方阁楼可获得一根【凤凰羽毛01】。



下去后就是第一次和独眼巨人的战斗。独眼巨人的全部招数都是无法防御的，所以玩家只能依靠它攻击的间隙进行反击。巨人两下砸地然后接双手一拍的攻击后会有一段较长时间的停顿，这是对它实施打击的好机会。□□□□△是目前最有效的招式。接下来在记录点左侧可以获得【女妖之眼03】。

爬墙上城楼，在这里依然要破坏侧面的楼梯，防止波斯士兵爬上来增援。之前用巨弩破坏的建筑就在这里，从木板走过去，被破坏的建筑内将得到【女妖之眼04】。在场景内，一个有两个弓箭手把守的屋顶上，玩家将获得【凤凰羽毛02】。



来到集市广场，又遇到了巨蜥怪，从它口中掉落的尸体是一个解谜道具。在集市搜寻一番，这里有不少的红魂可以取得。广场上有一个大木箱，将其推到地面的机关上，然后抱起尸体通过启动的小门，再将尸体放在这里地面的机关上，如此一来，一扇新的小门就被成功开启了。

无限取红魂

接下来玩家将遇到游戏中的一个良性BUG。进入小门后，玩家将在走廊内开启一个红魂宝箱。如果你继续往前方记录点的方向走，当快到达记录点后再次返回到红魂宝箱的位置，这时画面中将会无缘无故的飘过来26点红魂。只要你有耐心，依照这个方法将可以在这里反复取得红魂。当然，每次26点红魂对于贪心的玩家来说，这个赚钱的方法确实太辛苦了点儿。沿着此处的走廊前进，还能在拐角的宝箱中获得【凤凰羽毛03】。从走廊出来就是BOSS战了。



BOSS战 巨蜥怪

这场战斗算是GOD难度中一个开始真正体现难度的地方。和巨蜥怪的战斗目标就是通过攻击将它逼迫到前方城楼上，所以玩家不要向后靠。巨蜥怪的攻击力变得非常巨大，两口咬过来就会要了奎托斯的性命。幸好巨蜥怪突然咬过来的两下可以完全防御。当成功防御后就是反击的最佳时机。不过任何多余的



动作都会非常危险，这里推荐玩家成功防御巨蜥怪两下后，仅按△键进行一次重攻击，然后就立即再防御。当它吐火时利用二段跳进行躲避。整个战斗只需攻击巨蜥怪的头部，如果打其双脚反而会被它抓。如此反复，稳扎稳打几次，就会出现QTE按键提示，成功后巨蜥怪很可能被逼迫到前方的城楼上。现在它吐出的双火球非常危险，一定要通过积极的翻滚躲避。来到它身体下方就能再进行一次QTE虐杀，最后用城楼断壁给予巨蜥怪重击。如此反复两次后，BOSS还剩下最后一口气。边攻击边等待BOSS喷火，只要画面中一出现○键符号，就立即用QTE终结这头怪兽。

马拉松之城 The City of Marathon

剧情动画结束后，就能在山崖上取得第四根【凤凰羽毛04】。从山崖下来，这时的马拉松之城已经被黑暗完全笼罩了。从记录点右侧的楼梯上去，破坏木栅栏后就可进入房间内。现在，这个拿双剑的杂兵已经变得非常棘手，一不小心挨上它两刀就会命丧黄泉。



无限连拳

无限连拳限对可被普通拳打出硬直的敌人，只要有节奏地按□、□、L、□、□、L，用防御取消第三下，就能把敌人活活屈死。如有敌人逼近，可挥出第三拳将敌人吹飞打散，之后又能实施无限连拳。这一招可以让"宙斯铁拳"如虎添翼。

放风筝大法

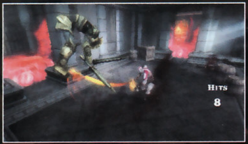
“GOD难度”下以奎托斯的防御力，我们完全可以把它看成“三滴血”的游戏。因为奎托斯受到任何敌人的攻击都会造成致命伤，所以务必要小心再小心。能打浮空就打浮空是当前GOD难度下的基本战术思路，因为被打浮空的敌人可以再使用○键进行连续投技打击，这样做会非常安全，其他敌人根本就伤不到你。由于浮空后的敌人被奎托斯的混沌之刃打得漫天飞舞，UCG编辑内部习惯称这种浮空攻击为“放风筝”。

以下推荐两套浮空连续技，对付成群普通杂兵相当有效啊。

1.面对敌人□△(长按)，空中时连续按○键。

2.二段跳起，空中△将敌人从地面打起来，然后连续按○键。

在现在武器等级不高的情况下，请用放风筝打法吧。



干掉双刀杂兵后，打破前方房间的木板，在京台上可以获得额外补充。来到城市的街道，这里除了和双刀杂兵以及弓箭手战斗外，街道两旁的房屋大多可以进去取得红魂。前方街道迷漫着的黑雾触碰不得，只有推动燃烧的箱子前进。过大门后，场景中可获得【女妖之眼05】。



不远处将出现游戏经典敌人女妖，注意躲避它突然而来的扫尾攻击。将旁边的机关扳到底可以关闭旁边大门，从此女妖不再出现。利用场景内雕像的火把点燃木材车，推动该车前进，在黑雾街道右侧可获得【凤凰羽毛05】。街道尽头，奎托斯将和新敌人剑齿虎战斗。幸好剑齿虎的基本攻击可以完全用L键防御，它的飞扑不容易判断，但被扑倒在地造成的伤害并不大，所以也不用过分担心。每次防御住剑齿虎的利爪攻击后，利用□□△攻击比较有效。剑齿虎最厉害的吐雾攻击可以利用魔法“伊夫里特”来对付。用魔法搞定它也是一种很直接的方式。干掉剑齿虎后将场景右侧的大石块打碎就能继续前进了。

太阳神神殿 The Temple of Helios

来到太阳神神殿入口，不必理会现在看到的机关。与雅典娜雕像对话完毕后，在广场左边的水池尽头，玩家可获得【女妖之眼06】。右边水池与墙壁的夹角处还有一个比较隐蔽的红魂宝箱。由升降平台上来，会遇到扔燃烧弹的山羊怪。道路右侧玩家还能找到【凤凰羽毛06】。

山羊怪的燃烧弹攻击力很高。对它进行摔投，如果掌握不好摇杆控制的话，反而容易对自己造成一击必杀，所以这里还是建议用浮空放风筝打法。对付接下来出现的拿双叉的山羊怪，利用二段跳起，空中△将它从地面打起来，然后连续按○的打法非常有效。最后扳动道路尽头的开关后，原来广场一侧的铁门被开启了。现在就乘坐升降机原路返回。

难点 Ω

在前往铁门的路途上，中心小广场中会有一场恶战。这里出现的是燃烧瓶山羊怪和双叉山羊怪的组合军团。这里强烈推荐用空中△接○的打法，如果不这样打，本次战斗将会相当艰苦。



最后启动铁门处的机关，闪光的大门就能用混沌之刃给强行拉开了，这是进入神殿的大门。经过神殿长长的走廊，消灭完一群飞过来的鸟人后，扳动



房间内两座雕像，分别可开启左右两扇门。从右侧门进去，这里遇到手持双刀，头戴金色头盔的杂兵。它的一招双刀重砍可破坏奎托斯的防御，如果接下来再挥上几刀就能要了老奎的性命。所以还是用浮空技吧。打开机关后，从左侧门进入,通过这里的大门来到了神殿内的大型升降平台房间。滑梯旁边的宝箱中，玩家可获得【凤凰羽毛07】。

难点 Ω

打掉升降机上两个固定机关，升降机开始下降。这里的战斗面积很小，同时出现3个双刀小兵简直把这里当成了肉铺，一阵乱砍，所以在地面上非常危险。还是推荐用空中△接○的打法，这对付他们太舒服了。升降机停止后，遇到拿盾牌的新敌人。这个敌人当它拿着盾牌时，它的攻击是无法防御的。所以要快速用□□△打掉它的盾牌。等它的盾牌破碎后，它的攻击攻击可以完全防御。等它一套攻击完毕后，用混沌之刃的三级攻击□△△△找机会攻击它就可以了。注意，使用此招要保持一定距离。



与太阳神妹妹厄俄斯对话完毕后，拉断石柱离开这里，在走道尽头可获得【女妖之眼07】。

接下来击破大殿内的石台，可获得太阳盾。有了它就能对敌人进行防守反击了。从旁边楼梯上去，在二楼可获得【女妖之眼08】。然后从大门出去，由旋梯重新来到神庙外面。干掉两只剑齿虎后，用太阳盾在平台中央打开新的道路。现在来到一个叫EAST WIND房间。将房间内两座雕像推到墙壁插孔处。拉动墙壁上的机关，在左侧会有暗藏的空间可以进入。这是历代《战神》都会出现的典型谜题。



在充满光线的房间内，里面能获得【凤凰羽毛08】。拉动房间内的两个座雕像，让光线射向墙壁上的浮雕。然后石台上出现了亮光。奎托斯站到亮光处按下L键进行光线反射。最后来到外面的骏马雕像处使用太阳盾。第一道光线就这样释放出来了。

顺着台阶下来，在环形大殿内的尽头还能获得一个【女妖之眼09】。最后通过场景左侧一面虚幻的镜子来到新的场景。

奥林匹斯之穴 The caves of Olympus

游水来到对岸的小石台上，将获得【女妖之眼10】。从对岸的岩壁爬上去后，获得了海神的长矛。这样奎托斯就具备了潜泳的能力。按下R键撞破铁栏杆，游进水下建筑中，在中途能找到宝箱，里面是【凤凰羽毛09】。最后连续撞击两扇破铁门后开启机关。现在就可以上岸攀爬到洞穴的高层。

难点 Ω

攀爬上来后，玩家将面对一头巨大的牛头怪。由于它的任何攻击都无法防御，所以只能以躲避为主。现在玩家应该将混沌之刃进行多段升级了。当牛头怪距离奎托斯较远时候容易发动冲刺攻击，这一招威力惊人。牛头怪每一次冲刺攻击后，都会有一小会儿停顿。玩家利用L+R配合方向键翻滚躲避开后，连续按下△△△可以迅速发动大招攻击，再配合魔法进攻。一头牛头怪还是比较容易应付的。以后，翻滚加△△△的快速强力攻击组合将经常被用来对付大型敌人。



和太阳神妹妹厄俄斯对话完毕后，从水道离开的时候，上岸前有一段区域可以进行潜水。由这里潜水下去后可开启宝箱得到【女妖之眼11】。

来到三座巨大雕像前。玩家需要在火球击中你的瞬间按下L键弹反火球，从而击毁雕像。如此反复3次玩家将获得太阳神妹妹厄俄斯需要你取得的“原始火种”，并且还获得了新的能力“黎明之光”。以后敌人的任何飞行道具都可以在它攻击到你的瞬间按下L键进行防守反击。接下来玩家将进行一场训练战斗。玩家可以利用L键的防守反击解决敌人，也可以用R+□直接用魔法球干掉敌人。从前方任意三个洞口进入，走廊内将获得【凤凰羽毛10】。如今取得了火种，那就赶紧从悬崖跳下原路返回吧。环形大殿内已经充满了金光，开门出去后来到最初的大型升降台。开启升降台后就是一场虐杀鸟类动物的表演。一般情况下根本不用移动，直接按下○键即可。来到屋外还能获得【凤凰羽毛11】。



Ω 投技妙用 《战神》系列”的投技一向十分强大，在本作中的作用更加明显。首先，投技动作中奎托斯全身无敌，而投技一旦成功实施，其他敌人的动作都会中止，连攻击都会被取消，这种情况包括连续的“放风筝”。投技的安全性可在游戏中广泛利用。

大型谜题

来到屋外，先干掉扔燃烧瓶的杂兵，最后集中精力干掉盾牌敌人。靠近底部墙壁处可获得【女妖之眼12】。这里是游戏中最大型的谜题。首先将盾牌放入场景中的金光圆盘后就升起了一个光线控制杆。左右摇动控制杆，可以开启场景中最前方的两个密室，随后露出两座雕像。

1.将盾牌向左的雕像推到如图所示位置，移动光线控制杆，又开启了一个密室。



2.依照同样的原理，将盾牌向右的雕像推到右下方相应机关，移动光线控制杆，将打开最后的一个密室。

3.将四座雕像按照如图所显示的位置放置于场景中4个机关上，即：后排两座雕像方向向前，前排两个雕像方向相对。这样中间升起的两面镜子就有了反射，只要光线控制杆射向中间，整个光线就形成了一个回路。



最后站在石台亮光处后利用L键反射光线即可再释放一道金光。

从平台降下后，通过光线板，在下层获得【凤凰羽毛12】。来到新的房间，



在右侧宝箱中还能获得【女妖之眼13】。打破房间内右侧的雕像，这就成为了一个平台。将其推向墙壁后，站上去激发光线。

谢天谢地，太阳神马车全部3道光线均已被释放。

现在就前往太阳神神殿的入口。悬崖下方的敌人并不需要战斗。搬动最初的三个机关就算大功告成了。

地狱的深渊 The Depths of Tartarus

前方不远的断壁处，玩家可以很容易看到宝箱。这里需要二段跳后抓住天花板，然后再过去取得，在平台上将获得【女妖之眼14】。从悬崖爬上来后会遇到两只美杜莎。除了不停的翻滚来躲避它们的石化光线外，翻滚后的△△△攻击对它们杀伤力最大。

在断桥前有一处可以爬下的悬崖。这里有一条通往宝箱的途径。沿着峭壁走到边缘可获得【凤凰羽毛13】。



难点 Ω

从断桥过来后，是一场与双巨人的恶战。首先务必先干掉烦人的双刀小兵。这小兵在GOD难度下的攻击非常犀利，千万不能轻敌。用浮空招式优先解决掉它们后，除了用翻滚躲避来拉开与巨人的距离外，建议集中武力先干掉一个巨人，那么剩下来一个就容易多了。一定要习惯用加速翻滚（参考前面的系统介绍）。

来到废墟处，打破墙壁后会出现一个宝箱，里面是最后一个【女妖之眼15】。利用废墟中间的石台跳跃到前方高出。推倒石条，攀登上高台后，这里的破裂墙壁可以被击破，从中将获得【凤凰羽毛14】。来到哈迪斯之门前。由于这里地形不利，加上盾牌人的攻击范围很广，导致这场战斗比较艰难。首先将人面鸟全部消灭。然后将盾牌人的盾牌用□□△击破后，它们移动速度会变快。当它们来到身边后使用魔法伊夫里特攻击两次，如果全部命中，后来再来一下重攻击可以至少使得一个盾牌人出现QTE提示。干掉其中一个后，剩下一个就容易多了。当然，这次战斗躲避他们的大板刀是非常需要移动技巧的。





经过长长的楼梯，来到刀锋房间，这里的战斗思路和先前基本相同。场景范围更大是优势，而由于魔法无法得到及时补充，剩下完全凭借玩家的移动打击技巧。

首战冥府渡神是剧情安排必败的一仗，被打下地狱深渊后，一下来就能最后一根羽毛【凤凰羽毛15】。现在奎托斯体力与魔力均升到最大数值。来到岔道口，右侧只是一个魔力宝箱，可以无视。从左侧走。对付这群鸟人采取□击中后，再接○进行抓投的方式便能很快结束战斗。

开门进去后，这里可以不必战斗，直接从铁链过去。攀爬过墙壁后，先干掉鸟人，再打美杜莎。接下来将场景左右两个雕像拉出来，从中间密门过去。

难点 Ω

这里是弓箭敌人和牛头怪的混合战斗。因为这里要对付先后两头牛头怪，而弓箭兵数量众多。难点在于不能有任何失误。当然是优先干掉场景四周的弓箭兵。然后还是利用翻滚和起身的△△△进行攻击最为有效。



战斗结束，从左侧楼梯上去，打破房间里面的墙壁来到外面。通过贴墙走的方式来到对面一层，扳动机关后前往由楼梯前往二楼。在墙壁上获得密室守护者的钥匙，并将尸体推到楼下然后用尸体压动机关，最后开锁



伸出石桥。

来到宙斯神庙获得宙斯铁拳。“宙斯铁拳”是系列首次出现的武器，各位玩家要千万引起重视，因为这把武器威力强大，在后来GOD难度的战斗中将发挥比混沌之刃更有效率的作用。现在玩家要集中先提升这个武器的等级。不多对于宙斯铁拳的第一次战斗来说，在GOD难度下还是选择混沌之刃作战比较有利，等宙斯铁拳升到第二等级才是它发挥威力的大好时候。过桥后用宙斯铁拳打破层层障碍，最后击破哈迪斯雕像离开这里。

难点 Ω

攀登悬崖上来后，这里有一次比较棘手的战斗。由于有两条美杜莎，再加上几个双刀杂兵。这一组合导致玩家攻击受到很大限制。这里打法比较多，如果能将混沌之刃升到5级，战斗就会轻松很多。使用L+△可以在一开始就干掉一个美杜莎，此招对付美杜莎有遏制作用。也可以空中二段跳后L+△进行攻击，被吹飞的敌人不再具有威胁。尽量不要先招惹拿盾牌的双刀小兵。因为它们活跃起来很麻烦。战斗完毕，开动机关。然后跳过两个空中悬挂平台离开。



难点 Ω



当看到擎天巨人阿特拉斯后，接下来的一场战斗比较特殊。因为不但避免弓箭兵的干扰来干掉牛头，而且还要干掉远处的弓箭兵。这样需要考验玩家的防反技巧。推荐站在如图的位置将敌人一一干掉。如果玩家中途死了，Check Point将直接面对弓箭兵。这时建议玩家站在画面最左侧位置将敌人一个个引出来比较安全。

来到推动滑轮处，这里的仿佛是2代关卡的重演，中途出现的敌人并不强大，用投技完全解决掉便可。从地狱爬上来的第一场战斗完全可以不用打。接下来就是BOSS战。





Ω 智取鸟妖

到处乱窜的鸟妖虽然可以用投技一击必杀，但直接使用投技，鸟妖通常会回避并反击。有一个方法可以轻松对付鸟妖群。先用混沌之刃的轻攻击点一下定位，只要命中鸟妖就立即用投技，可以把鸟妖从很远处一把拉过来干掉。

BOSS战 冥府渡神



冥府渡神的战斗需要稳扎稳打，主力武器推荐用宙斯铁拳，用这个武器可以比较快速地削减BOSS的体力。冥府渡神的第一种攻击就是镰刀，挥舞的三下攻击均可完全防御，随后翻滚靠近它，用宙斯铁拳最简单的□□□进行贴身攻击后立刻防御。当冥府渡神开始发动三颗绿球攻击时，玩家一定要习惯用防守反击技巧进行还击，反击成功后对渡神可造成很大伤害。

当然，进行防守反击有一定风险，降低这个风险的办法就是离远一点，将太阳盾进行一次升级可提高反击的成功率。当冥府渡神被打掉一半体力后会龟缩到船头进加血。这时要迅速毁掉一根船头的柱子。冥府渡神的第二形态会喷出可怕的鬼火，一旦被击中几乎就是死。幸好这种攻击比较有规律。这里推荐一个冒险，但比较高效的方式，就是当冥府渡神喷射鬼火时围绕它进行近距离圆周移动，它喷射一下后，你就用铁拳打一下，如此反复。一旦中途发觉有危险就释放魔法“伊夫里特”，如此反复可以比较迅速地打完他的第二形态，随后依然是毁掉船头的柱子。

冥府渡神的最后一招攻击就是砸地波，攻击范围很广，如果没有把握进行提前量跳跃的话请躲避到角落处。冥府渡神的砸地波一共有3次，最后一次必定在场景的中心位置，而且这下攻击是全屏幕攻击。用二段跳躲避并且靠近它后再次用铁拳□□□进行贴身攻击。如此反复就可搞定了。毁掉船头3根柱子，在船头得到它的面具后，冥府渡神仅剩下上半身丢绿球攻击，进行几次成功防守反击后用QTE解决这个老家伙吧。只要胆大心细，冥府渡神的战斗完全可以无伤通过。

难点



第三层会有一场同时与两头穿铁裤衩的牛头怪的恶战。可在一只从地底升起瞬间连用宙斯铁拳的L+□的突进技破甲，之后用拳头猛攻，并以伊夫里特压迫牛头怪，并减少被攻击的可能，两个回合就能让它头上出圈。只要干掉一只，另外一只就不足为惧了。

推开女儿后，奎托斯需要杀死极乐世界游走的白衣人来重新获得自己决定放弃的强大力量。中间会有许多双刀杂兵进行干扰战，杀死一定数量的白衣人后，奎托斯将获得过去全部的能力。接下来就是最终之战。

最终BOSS 珀尔塞福涅

女神在GOD难度下的攻击力大得惊人，稍有不慎，奎托斯就会在满血状态下被秒杀。与珀尔塞福涅的战斗分为两个阶段，第一阶段时其攻击方式主要有三种，远距离的二段撞击可打下老奎一半体力；中近距离的二连击的第一下命中，第二下可以防御或回避，但如被第二下吹飞，之后BOSS必出远距离撞击，倒地状态的奎托斯几乎无力回天，通常会被秒杀；投石攻击伤害可达70%体力，但只要向BOSS侧面移动，一般都能回避。第一阶段的推荐打法是接近战，在弹反BOSS的



第一段攻击后，按□键反击，利用无敌时间回避第二段，之后可打BOSS两拳，然后连点L键，有九成几率可以弹反BOSS的撞击，之后再按□键反击，再打两拳。如此反复，可以让BOSS陷入套路。如果BOSS跳开，说明要扔石头了，向侧面躲开即可。只要弹反的手感来了，那么第一阶段可无伤通过。

当被BOSS抱住并完成一次QTE后，就会进入第二阶段，因为有固定的流程，所以难度要比第一阶段容易不少。将女神放出的光球反射回去，女神会从柱子上跌下，此时可以跳起用拳头的空中L+△蓄力打三个回合，反复4次便能将BOSS打入最后的QTE阶段。注意弹反失败很可能被秒杀，而BOSS的光线和地面陷阱攻击也都有这个威力。后几次的光球要连续反射最多三次，站在中距离，节奏比较容易把握。在BOSS跌落到地面后，站在画面中间的发光区域按L键，就会出现QTE，给予女神最后一击吧！

珀尔塞福涅神庙 The Temple of Persephone

接下来的流程中没有什么岔路，场景结构也不复杂，等待奎托斯的就是一场接着一场的车轮战。这里的主力武器推荐用宙斯铁拳，对付众多敌人有奇效。这里推荐一套宙斯铁拳的连续技。□□(第二招发出瞬间)后L取消硬直，这样奎托斯可打出一套犀利的进攻，对付GOD难度下的普通敌人可以让它们没有反击机会，效率很高。

奎托斯之怒 剧情篇 一切都是从黑暗开始

Ω 序章 Prologue

奎托斯，为了他执着的信念，不惜将自己的灵魂出卖给奥林匹斯战神阿瑞斯。虽然他获得了无上的力量，并被尊为“斯巴达之魂”，但他所付出的代价也是沉重的——失手杀死妻女的罪孽永久地将他钉在耻辱柱上。奥林匹斯众神答应他帮他洗脱罪孽摆脱噩梦，他换来的却是奥林匹斯众神对他任意的指使，纵然他可以一次又一次获得战胜强敌的快感，但那不堪回首的回忆却始终不能摆脱，而他也只能用不断的战斗来麻木自己……



阿提卡的抵抗 The Shores of Attica

今日，波斯帝国的大军已经兵临城下，希腊城市阿提卡已经危在旦夕。受奥林匹斯众神的指派，奎托斯领导希腊军队奋起抵抗波斯帝国的侵略，将波斯帝国赶出阿提卡城。波斯王带来的不仅是大军，更有一头残暴无比的巨蜥怪，奎托斯在城外已经与它有过一次交手，但狡猾的巨蜥怪受伤之后反而向城内逃去，奎托斯只好随之深入城中。这里，他遇到了正在调戏女人的波斯王，他厉声喝道：“你在这个城市里释放了什么恶魔，波斯猪？”

波斯王极为嚣张：“恶魔？我带来的可不是恶魔，斯巴达人。我带来的是波斯帝国的力量和净化的圣礼！这个时候我的小宝贝正在清洁这片土地，它给你们带来的是波斯帝国的荣耀！”

奎托斯不想理会这个疯子的胡说八道：“奥林匹斯托我给你带个信……”

“原来你就是个送信的，”波斯王顿时不把奎托斯放在眼里。“那你把我的信带回去，告诉那些神仙，想要阻止波斯帝国的力量，最好还是多派些人来！”

波斯王被狂妄自大冲昏了头脑，根本就没理会奎托斯带的“信”是什么。不过，他很快就明白奎托斯带来的是什么信息——奎托斯带来的是他的死讯，小小波斯王哪是斯巴达之魂的对手，在奎托斯眼里他也不过是一只有点肥的蝼蚁罢了。

“求求你……求求你，放我条生路，你要啥我就给你啥……”波斯王已经没有了刚才的嚣张，只剩下苟延残喘。“我的王国，我的女人，我的财富，你随便拿……”

“你有什么是值得我要的？”奎托斯举起沉重的宝箱，“你的东西我只有一样感兴趣，那就是你的命！”装满金币的宝箱重重地砸在波斯王的头上，鲜血染红了满地的金币，这个曾不可一世的波斯王已经向哈迪斯报道去了。

巨蜥怪仍在城内肆虐，但它在奎托斯眼里，宰了它也就像捏死一只不知天高地厚的壁虎一样容易。击败了波斯帝国的大军，杀死了巨蜥怪，奎托斯已经完成了神的旨意，但如此轻松的胜利根本无法满足这个被称为斯巴达之魂的男人。他站在山顶，向天空怒吼：“你就让我干这些鸡毛蒜皮的小事吗？就没点别的带劲的吗？”

天空突然传来一声巨响，耀目的太阳忽然向地平线坠去，白天变成了黑夜。与此同时，一片神秘的黑雾将大地笼罩，奎托斯知道这绝不是神的旨意，他向着太阳坠落的方向跑去，他也不知道会有什么等待着他……



Ω 体力回复 在复活点复活时，奎托斯的体力和魔力值一般都是与到达此地区时的数值相同。但一个区域连续死亡并接关5次以上，体力就会一点一点回复，但不会加到满值。如果体力全满却接关5次以上，那么体力值反而会扣那么一点点。

太阳神神殿 The Temple of Helios

黑暗中，奥林匹斯的睡梦之神莫尔菲斯在只有他可以掌控力量的世界中苏醒过来，神秘的黑雾笼罩着大地，将一切吞没。他的力量甚至影响到了奎托斯，在黑雾中，奎托斯听到了一段神秘的旋律，悠扬、舒缓、令他似曾相识。



穿过被黑雾笼罩的马拉松之城，奎托斯来到了太阳神神殿，这里供奉着太阳神的太阳神战车。所谓太阳神战车，是太阳神赫利俄斯麾下的三匹太阳战马，太阳神战车每天在天空纵横驰骋，让太阳神的光辉照耀着大地与万物生灵，这就是为什么有白天，而当它们休息的时候，就是黑夜到来的那一刻。但此时绝不是太阳神战车歇息的时间，奎托斯带着疑问走向太阳神神殿，而那段令他熟悉的旋律则时常旋绕在他耳边。

在神殿之顶，他遇到了俯身在石像上的雅典娜："奎托斯，时间不多了，奥林匹斯需要你。"

"雅典娜！到底发生了什么事情？"奎托斯有点怒不可遏。"我已经厌烦你们对我指手画脚了！我付出的代价已经够多的了，把我从噩梦中解脱出来吧！"

"你的惩役什么时候结束不是由你说了算的。"雅典娜的石像面无表情。"我们会在合适的时候让你获得自由，但现在，你必须无条件地服从奥林匹斯的旨意。太阳神从天空中被扯落，你所站的地方就是太阳神战车，没有了支配它们的主人，火焰战马只能停落在大地上。更重要的是，天空中没有了太阳神，就没有人能够阻止莫尔菲斯，大部分奥林匹斯之神已经沉睡过去，很快一切都会陷入莫尔菲斯的黑暗统治之中！你必须找到太阳神，把他送回到天空之上，以免这个世界的神和凡人迷失了自我，只有他的阳光才能解除莫尔菲斯的魔咒！"说完，雅典娜悄然离去……

奥林匹斯之穴 The Caves of Olympus



随着奎托斯一步步往神殿里深入，神殿外的一切都在发生着变化，莫尔菲斯的势力越来越强大，无情地吞噬着大地上的一切。奎托斯在神殿的中心碰到了太阳神的妹妹——黎明女神厄俄斯，虽然只是一座石像，但仍能看出她对奎托斯的到来充满欣慰："我很感激你的到来，斯巴达之魂。泰坦巨人阿特拉斯从地狱的深渊里获得了自由，就是他把我哥哥太阳神赫利俄斯从他原本应该在的地方扯落下来。"

"阿特拉斯想要太阳神做什么？"奎托斯问到。

"太阳神所拥有的力量是举世无双的伟大力量，足以摧毁整个世界，落在不可信赖的泰坦巨人手里简直无法想像。求你救回我的哥哥吧，让太阳继续守卫着它的王者。请快一点吧，我的哥哥现在正在泰坦的手中饱受折磨。"

在厄俄斯的指引下，奎托斯来到了奥林匹斯之穴，找到了厄俄斯。很明显由于失去了哥哥的照耀，这位黎明女神黯淡了许多："由天神宙斯引导的荣耀让你安全地见到了我。"

"没有人帮助我，我只是宙斯和奥林匹斯众神的奴隶罢了。"奎托斯认为是凭他自己的力量走到这一步的。

"救救我的哥哥吧，奎托斯。他会说服宙斯让你获得解放，将恐惧和不安从你的回忆中清除，这是我给你的承诺。"

"你们不止一次违背了你们的所谓'承诺'，请原谅我实在难以相信奥林匹斯众神的承诺。"奎托斯对此嗤之以鼻。

"奎托斯，这次也许值得你相信。"厄俄斯已经几乎是在哀求了。"原始火种(奥林匹斯之穴中所有火种的根源，普罗米修斯正是因为把火种偷偷给了人类而受到了惩罚，它也是太阳神能量之源)即将熄灭，没有太阳神的照耀，世间生灵都无法继续生存，等待着我们的只有黑暗与死亡。"

奎托斯虽然目空一切，但他也不能眼睁睁看着世界的毁灭："阿特拉斯把他带去哪里？"

"我也不知道，但我也许知道如何找到他。沿着洞穴的道路出去，找到原始火种，它会点燃通往战马的道路，让它们指引你找到它们的主人。希望你能以赫耳墨斯(希腊奥林匹斯十二主神之一，由于他穿有飞翅的凉鞋，手持魔杖，能像思想一样敏捷地飞来飞去，故成为宙斯的传旨者和信使)的速度赶去，斯巴达之魂。"



在厄俄斯的指引下，奎托斯找到了火种，点燃了火焰战马的缰绳。他走出神殿，准备去驾驭火焰战马，莫尔菲斯的军队也无法阻止奎托斯前进的步伐，而奎托斯又一次听到了那熟悉的旋律。这一次，他想起来了，这熟悉的旋律，正来自于他的女儿卡利欧比，奎托斯简直不敢相信他的耳朵，忘情地大喊："卡利欧比，我的女儿，你在哪？"

火焰战马被奎托斯激活，但显然奎托斯无法令他们驯服，只能听天由命地跟着火焰战马，而他最终会被带到哪里去，他也不知道……

地狱的深渊 The Depths of Tartarus

火焰战马带着奎托斯飞奔着，代表着光明的它们毫不畏惧莫尔菲斯的势力，瑟瑟的风掠过奎托斯的身体，他渐渐陷入了回忆，他想起他带着胜利荣耀的战利品回家之时，他可爱的女儿和美貌的妻子正等待着他的归来，他想起他陪着他女儿在树下嬉戏，女儿用短笛吹奏着悠扬的旋律……但回忆不都是美好的，失手杀死妻女，双手沾满她们的鲜血，永远也无法摆脱的诅咒，就像一根根钢针插入他的心脏，令他痛不欲生，从回忆中惊醒过来。



奎托斯发现火焰战马带着他冲入了地狱，但是在这片死亡的土地上，它们再也无法前进，因为这些圣焰闪耀的生物，并不受到死神哈迪斯的欢迎。奎托斯落在了地狱的最边缘，这片土地从来没有过凡人的足迹，因为这里只是死去的灵魂必经的黄泉之路。奎托斯知道，这里才是他征途真正的起始点。

历经地狱的重重历练，奎托斯来到了哈迪斯之门，这是所有亡灵去往地狱的必经之路。在门外的渡口，奎托斯敲响了渡口的大钟，沉闷的钟声响彻整个地狱。过了许久，黄泉之舟从远方驶来，几乎和天空一样，没有任何生灵的气息，只是偶尔闪耀恐怖的红色鬼火。

奎托斯走上空无一人的黄泉之舟，一个声音在他背后响起："是谁召唤了冥府渡神？"原来是黄泉之舟的冥府渡神卡隆。"是你，斯巴达之魂？奥林匹斯众神的奴隶？"

"我不是任何人的奴隶，卡隆。"奎托斯很反感这个称呼。

"我们的命运如此相似，奎托斯。那些神不会让我们中的任何一个从痛苦与折磨中解脱出来，走吧，凡人，你来的真不是时候，路是你自己选的，斯巴达之魂！"卡隆不费吹灰之力就将奎托斯投入了地狱的深渊，奎托斯也不知道为什么如此轻易就落败于卡隆之手。

地狱的锁链怎能束缚住奎托斯，他必须要找到离开的路。在地狱的深处，奎托斯找到了那把属于宙斯的强大武器——宙斯铁拳。奎托斯知道这把神器的来历与威力，在远古时代，泰坦巨人与宙斯展开了一场惊天动地的决战，宙斯获得了最终的胜利，并把泰坦巨人永久地流放到地狱的最深处，为了能够把泰坦巨人禁锢在地狱深处的最边缘，他要求赫菲斯托斯(希腊神话中的火神与匠神，能建筑神殿，制作各种武器和金属用品，技艺高超，被认为工匠的始祖，被奉为锻造的庇护神)制造了这把宙斯铁拳，泰坦巨人因此在地狱深处几千年来都经受着酷刑的折磨，而且没有任何逃跑的希望。然而现在，就在原本应该束缚着泰坦巨人阿特拉斯的地方，奎托斯没有看到受苦的阿特拉斯，只看到几条破碎的铁链，一个令其不解的问题困扰着斯巴达之魂："是谁把这个恶魔释放了出去？"

离开地狱的深渊，奎托斯又回到了黄泉之舟之上，他愤怒地对着卡隆吼叫着："塔尔塔罗斯(地狱深渊神，五大创世神之一，可以说是地狱冥土的创造者，亦是地狱深渊的本体)根本没有束缚住阿特拉斯，更不可能束缚我！你低估了我，卡隆，我不会对你留情的！"从地狱归来的斯巴达之魂势不可挡，可怜的卡隆还没来得及反应过来，就已经成了奎托斯的刀下鬼。

乘着黄泉之舟，奎托斯越来越接近冥府的最深处，珀尔塞福涅神庙已经逐渐出现在眼前，这个时候太阳神的光芒已经照亮了整个地狱。然而，岸边的一个身影吸引了奎托斯的注意力。

奎托斯简直不敢相信他的眼睛，他那可爱的女儿正在岸边吹奏着悠扬的旋律。"卡利欧比！"直到亲眼看到他的女儿，奎托斯才真正相信，那些他所奋斗的，他所努力的，他所付出的，以及他所想要的，都已经得到了。多年来为奥林匹斯众神卖命，不仅没有转移他的痛苦，也从未让他那沉重的过去有一丝安逸。而现在，他找到了卡利欧比……



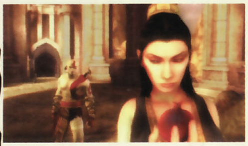
回复派生 利用本作中的体力回复特性，我们可以在体力较少时，用不停自杀的方法来回复体力。这样一来，更多的变色宝箱可以用于回复魔力，这在高难度中，是一个比较实在的回复策略，更多的魔法使用机会也可以让流程的挑战更加顺利。

珀尔塞福涅神庙 The Temple of Persephone

"卡利欧比！"奎托斯深情地呼唤着他的女儿，但卡利欧比似乎没有听见父亲的呼喊，转身往珀尔塞福涅神庙走去。

这座高耸入云的神庙就是哈迪斯的妻子，冥后珀尔塞福涅居住的地方，在她被哈迪斯抢去地狱做他夫人之前，她是宙斯与农业女神德墨忒尔的女儿。由于女儿被抢走的愤怒，德墨忒尔拒绝让大地长出果实，最后宙斯出面调停，才避免了大地生灵涂炭。不过由于珀尔塞福涅尝了哈迪斯的果实——石榴，她被诅咒每年有六个月留在地狱里陪伴她的丈夫哈迪斯，另外六个月才能回到地面与母亲团聚，这也是大地四季的由来。

"卡利欧比！卡利欧比！你在哪儿？"奎托斯在神庙内四处追寻着女儿的脚步，一直追到珀尔塞福涅之森的祭坛，也未能发现女儿的踪迹。不过，他在祭坛的孤独之树下，看到了冥后珀尔塞福涅："我的女儿在哪里，巫婆！"



"你开口之前最好小心点，斯巴达之魂！你是在与冥后讲话。"珀尔塞福涅头也不回。"你女儿安然无恙，他生活在极乐世界纯净的大地上。"

"快带我去找她！"奎托斯几乎是迫不及待。

"你忘了吗，奎托斯？奥林匹斯众神还沉睡在莫尔菲斯的黑雾之中，他们需要你。"珀尔塞福涅从孤独之树上摘下一颗石榴，正是这种果实让她背上了永世不得翻身的诅咒。

"我忠诚地服侍着众神，但他们却没有兑现他们的诺言！我已经不想再遵循他们的旨意！"

"奥林匹斯众神也背弃了我，奎托斯。"珀尔塞福涅一把将石榴捏碎。"宙斯出卖了我，哈迪斯欺骗了我，我现在只能做一个冥界的皇后，为堕落



的灵魂服务，像对待自己孩子一样照顾他们……"

"珀尔塞福涅，我要见到我的女儿！"奎托斯根本不想听她讲故事。

"如你所愿，如果卡利欧比是你真正的期望，我可以帮助你。"珀尔塞福涅将手搭上了奎托斯的肩膀。"但我要警告你，斯巴达之魂，世间的生灵将因为你的选择而饱受苦痛与折磨。"

"我才不在乎那些凡人的痛苦，我只要见到我的女儿！"奎托斯心里只有一个选择。

"如果你仍愿意去见你的女儿，那你必须变得和极乐世界的灵魂一样。在孤独之树前放下你的武器，让它帮你释放你的罪恶，这样你才能从过去的罪恶中解脱出来，才能通过沉沦之门。"

为了见到自己的女儿，奎托斯已经不顾一切，他毫不犹豫地将自己的武器交给了孤独之树，而孤独之树也洗去了他身上的诅咒，同时也夺去了他所有的神力，奎托斯现在与一个凡人无异，得以顺利穿过沉沦之门。

在极乐世界，奎托斯终于见到了他可爱的女儿，这一刻他百感交集。卡利欧比则更加欣喜地看到了自己的父亲，这个可怜的孩子离开双亲太久了，紧紧地抱着父亲不肯放开："爸爸！你为什么要离开我？"卡利欧比撒娇地用小拳头捶打着父亲。

"卡利欧比，我的孩子！"奎托斯几乎热泪盈眶。"我就在这里，我再也不会离开你了！"

"我已经注视你们这些可悲的人类一千多年了，你们就是狗改不了吃屎。"就在这人间最美好的一刻，珀尔塞福涅出现在奎托斯身后，冷冷地说道。"将自身利益永远放在他人的利益之前，这是你们与生俱来的弱点。不过没关系，现在你将跟随我的旨意，一切就要结束了，阿特拉斯也将扮演他的角色，将我开始的这一切画上句号。是我释放了阿特拉斯，当你放松警惕的时候，他已经完成了我交给他的任务。他手中拥有太阳的力量，这根支撑着世界的支柱被他摧毁只是时间问题，奥林匹斯也将随之坍塌！"

"这是为了什么？！"奎托斯简直不敢相信他听到的一切，他又一次被奥林匹斯之神所欺骗。

"你觉得与一个我不爱的男人结婚，是我自己的选择吗？"珀尔塞福涅轻蔑地看着奎托斯。"这不是我想要的生活，我被自己视为亲生父母的众神所背弃。但这一切即将结束，当世界之柱被摧毁的那一刻，这个世界将再次陷入混沌！"

"那你又能得到什么？"奎托斯不理解她的所作所为。

"我将得到永久的安宁，并远离我的悲哀所在，我也会随之毁灭，但这是我的选择。这也是你的选择，你可以和你的女儿待在一起，但你也导致了她的毁灭，极乐世界亦将不复存在，她也会随之消亡，奎托斯！"

"爸爸？怎么了？我好害怕！"卡利欧比不知道发生了什么。

"不！我绝不会让你们把她从我身边夺走！"奎托斯奋不顾身地扑向珀尔塞福涅，但已是凡人的他怎是神的对手。珀尔塞福涅一掌将他打出八丈开外，在这一刻，他明白了他的选择，如果和他女儿在一起，那就是世界的末日，也是他们父女的末日；而如果去阻止珀尔塞福涅和阿特拉斯，虽然可以保护他的女儿，但也意味着他将再次永久地离开她。他对于奥林匹斯众神的憎恨与愤怒不断地在滋长，他知道他已经别无选择。他恢复了人性，却失去了力量，失去了可以击败珀尔塞福涅的力量，而恢复这种力量，又意味着他将再次经受痛苦的诅咒与挥之不去的痛苦回忆，他要救他的女儿，就必须要再次成为斯巴达之魂！

奎托斯痛苦地挣脱女儿的阻拦，不顾一切地砍杀极乐世界无辜的灵魂，只





有这样才能让他失去的力量回到他身上。在这一刻，他明白了，卡利欧比并不是他旅程的终点，他的宿命不会对他有任何怜悯，他必须直面命运的挑战！

失去女儿的痛苦令奎托斯获得了无比强大的力量，即使面对拥有无尽神力的珀尔塞福涅，奎托斯依然毫不留情地将自己再次失去女儿的痛苦宣泄在她身上，没有人能够阻止一个一无所有的战士！珀尔塞福涅死前给奎托斯再次下了诅咒："你将永远无法摆脱苦痛的折磨，斯巴达之魂！"

阿特拉斯质问着奎托斯："你也许认为奥林匹斯众神会来帮助你，但我问你，你的那些众神在哪儿呢？他们为什么没有来帮助你，奎托斯？"

"我不要神的帮助！"奎托斯怒吼道。"但我已经知道我该做什么了，我会继续服侍他们，而他们也会履行他们的承诺，将我从过去的罪恶里解脱出来！"

"那奥林匹斯众神的承诺又有什么好呢，斯巴达人？"

"我已经一无所有了，这是我惟一拥有的东西了，阿特拉斯！"

"我们会再见面的，斯巴达人！宿命已经刻下了，终有一天，你会因为你今天的所作所为而追悔莫及！"

奎托斯又用锁链将阿特拉斯永久地禁锢起来，他把整个大地压在了阿特拉斯的肩上——这比宙斯所下的诅咒还要沉重无数倍！泰坦巨人的命运已经被封印，女神珀尔塞福涅已经不复存在，奎托斯再次拯救了人类，但他丝毫不关心这个。他再次失去了女儿，失去了这个他仅有的惟一在乎的亲人，这是他一直在追寻的，而现在，却又永远地失去了。

太阳神战车再次升起在天空，太阳神的力量守护着大地，莫尔菲斯也退回到了阴影之中。奎托斯对于胜利稍有一丝欣慰，多年对众神的侍服让他知道，他需要对抗的是他的过去，去夺回他所遗失的人性，从他黑暗传说开始的那一天起……



终章 Epilogue

当奎托斯从太阳神战车上向大地坠落的时候，不断战斗的可怕代价最终还是惩罚了他。即使是对于被称为斯巴达之魂的他来说，这样的牺牲让他一个人承担是否太过残酷？

就在他即将撞向大地的时候，一股神秘的力量托住了他，让他安然落地，落在了奥林匹斯山的奥林匹斯神殿前。宙斯与雅典娜向还躺在地上不省人事的奎托斯走来，拿走了他身上的宙斯铁拳和太阳盾。

"雅典娜，他又一次很好地遵循了我们的旨意。"

"他是个不平凡的凡人。"

"他很虚弱，我们要帮助他吗？"

"他不会死的……他必须活下去……"

PS3战神 打开《战神 奥林匹斯之链》的碟盒，在说明书的封底，赫然写着"GOD OF WAR PS3 COMING SOON"的字样！原本还在云里雾里的PS3版《战神》，也许很快就会公布细节。奎爷能否在次世代主机上呼风唤雨，就让我们拭目以待吧！

用灵光的力量来守护世界的和平

文 阳光成员 R　编 晴天　美编 木仙



本作是由任天堂旗下曾经负责开发“《异度传说》系列”的 MONOLITHSOFT 所推出的一款原创动作角色扮演游戏，独到之处在于将美式角色扮演游戏中自由的整体风格和日式游戏紧凑的剧情很好地结合在了一起，所以无论你是喜欢爽快的战斗，还是喜欢品味起伏不断的剧情，本作都能满足你的需求。游戏多周目的设定也是为喜欢挑战的玩家所准备，在高难度下和好友一起杀敌刷装备的感觉自然是妙不可言。

灵光守护者		Nintendo	动作角色扮演
NDS	ソーマブリンガー		日版
	2008 年 2 月 28 日	1 ~ 3 人	4800 日元
	对应 Wi-Fi 无线联机功能		对应玩家年龄：全年龄

通关时间 游戏一周目通关大约需要 12 个小时，如果完成游戏的三周目或联机追求最强装备，游戏的总时间趋于无限。

系统要点解说

CP&AP

游戏中人物每升一级都会获得 3 点 AP 和 CP，CP 用于增加人物的基础能力，确定之后无法更改；AP 用于提高人物所选职业的技能，同一职业会根据能够装备的武器不同而存在四个不同类别的技能，但和 CP 不同的是，AP 增加后可以随意更改，尽量把所有的点数都加到自己惯用武器技能上，或根据情况来调节某些被动技能的等级会使战斗轻松不少。人物每升 10 级，RANK 就会加 1，从而就可以学到更高级的技能，最高为 RANK4。

模式切换

在游戏中按下 L 键可以在 3 个模式中进行切换，即对话模式、道具模式和战斗模式。对话模式只能在城镇中使用，但就算不切换到对话模式，在特定的场景触发剧情时也可以和 NPC 进行对话，所以以下着重介绍另外两种模式。

道具模式

在菜单中选择“アイテム”下的“ポケット：ボタン登录”可以把身上可以使用的恢复类道具分配到 A、B、X、Y 这 4 个键上，在战斗时按 L 键切换到道具模式就可以使用对应的按键来使用道具。每种道具使用后都有冷却时间，因此没有足够的实力，和敌人拼血的野蛮战术并非一定有效。

战斗模式

在菜单中选择“アビリティ”下的“ボタン登录”可以把已经学会的技能设置到 A、B、X、Y 这 4 个快捷键上。除魔法攻击外，几乎所有的技能都没有很长的冷却时间，并且只有在命中敌人后才会消耗 SP。当学习的技能超过 4 个时，可以按 R 键切换到新的快捷栏继续设置技能，另外在战斗中也能使用相同的操作来改变目前可以使用的技能。

BREAK

在战斗中不管是敌人还是自己受到攻击都会累计 BREAK 值，当这个值超过临界点时就会进入 BREAK 状态。在 BREAK 状态时受到的伤害值会增加，并且根据技能的不同还会出现吹飞或者倒地的情况，尤其是吹飞时受到的伤害值几乎等于原来的一倍；当一方攻击的瞬间被另一方击中时，被击中方会处于 S · BREAK 状态，此时承受任何攻击都会被吹飞，滞空的时间无法采取任何行动，只能被动挨打。BREAK 和 S · BREAK 都是后期对付 BOSS 的利器，当然也要注意自己别被 BOSS 吹飞后直接秒杀掉。

个性化角色系统

开始新游戏会出现 7 名角色供玩家选择，其中女主角伊迪娅（イデア）必须通关一次才可使用。每个人的基础能力存在一定的差别，之后会出现职业选择画面，以下我们就为大家简要分析一下每种职业的特点，当然拥有恶趣味的玩家大可以尝试让肌肉男当魔法师的另类组合，充分发挥自己的个性。



バトレス

HP 高重视接近战，可装备片手剑／斧、大剑和双刀，属于近战武器全能的战士型职业，片手武器和双刀攻击速度快，出招后硬直时间短，适合游击战术，但攻击力太低不适合 BOSS 战；两手武器则重视攻击力，每一刀下去都能对敌人造成很大的伤害，是对付 BOSS 及大型怪物的利器。

コーアス

重视攻击和防御，可装备片手武器和长枪，并且可以使用圣属性魔法给队友回复 HP，属于兼顾辅助的肉盾型职业。片手武器配合盾牌可以有效防御敌人的强烈攻击，长枪则可以在中距离进行支援攻击，圣属性的加血魔法在联机组队时非常实用，同时在对付不死系怪物时圣属性魔法比一切攻击手段都要有效。

©2008 Nintendo/MONOLITHSOFT(C)2008 PROCYON STUDIO CO.,LTD

ダークス

利用黑暗力量的强攻型职业，可装备两手武器和长枪，不管武器还是魔法对敌人造成的伤害都相当可观，但是作为代价，一些技能需要消耗 HP 才能发挥作用。为了保证战斗时的伤害输出和自身安全，队伍中最好要有魔法型的角色来负责回复 HP，使用道具可能会因为冷却时间的缘故而陷入危机。

カンプス

重视近战与攻击速度的职业，可装备拳套、双刀和棍棒，虽然自身的攻击力比较低，但是连击和附加的各种属性可以很快让敌人进入 BREAK 状态，并追加更大的伤害。利用翻滚的无敌时间脱离敌人的攻击范围是这个职业的必修课，而隐形之后的强力一击则是对付 BOSS 的有效手段。

ガンナス

擅长远程攻击的职业，可装备弓和铳。弓和铳的各种属性攻击可以针对敌人的不同弱点进行攻击，而且附加的各种负面效果也可以牵制敌人的行动。各种属性的陷阱主要是用来防止敌人近身，以保证自己在远处攻击时的安全，但需要不停跑动的操作可能会让新手玩家感到有些困难。

ソーマス

使用各种属性魔法对敌人进行攻击的职业，只能装备杖。火魔法威力大，范围攻击居多；水魔法附带减速和冻结效果，可以有效牵制敌人；风魔法附带倒地和吹飞效果；土魔法附带的石化等效果则让敌人只有被动挨打的份。该职业的 HP 和防御力都很低，而且使用魔法需要咏唱时间，必须有队友专职保护。

为世界的和平而战


米拉兹

游戏的主线流程共有 6 章，以下的流程以完成每个阶段的任务为主，如果玩家忘记目前应该做什么，可以进入系统菜单选择“ログ”下的“シナリオログ”来查看目前的章节和任务进度。游戏中的支线任务没有先后顺序，在后面的章节仍然可以接到之前章节的任务，接受后调查指定地点返回与委托人对话即可完成，流程中就不再赘述。

序章 树海の少女 Girl in the woods

本章属于教学关卡，NPC 会依次为玩家解除选项的限制。一路前进来到森林深处，在这里发现一个巨大的茧，里面沉睡着一名少女。打败一只大型ビジター后茧内的灵光外泄发生大爆炸，之后众人邂逅了一位令他们一生难忘的少女伊迪娅。



BOSS ハイビジター 虽然体型比一般的ビジター大很多，但攻击力并不高，在同伴的配合下猛攻即可。

Act.1 遗迹の街 Uncovering

章节奖励：5AP



1-1 从据点船出来后一路往上来到リネル神殿与司祭对话，司祭请求众人去アマティー遗迹调查至宝消失的原因。随后在アマティー市街可以购买一些回复药品以及简单的装备，装备的种类和属性是可以通过不断切换地图来刷新的。

1-2 从アマティー市街西部出去进入ロタ平原，之后一路北上来到ガボン钟乳洞入口，在这里打败所有怪物后和受伤的人对话后得知有人潜入了遗迹，而且入口也被堵住了。

1-3 回到司祭处与其对话，安置好伤员后司祭要大家到ダウンタウン去寻找进入遗迹的其他方法。从右下方的电梯前往目的地，原来河边的老婆婆和队员ミラーズ（米拉兹）是旧识，接着她告诉众人石工グロマ对通往遗迹的路比较熟悉，但是现在他在アマティー东部的パルマ洞窟里。



1-4 从ロタ平原往东，路经パルマ绿道时遇到被ビジター吓坏了的石工グロマ（古洛玛）。帮他消灭掉前方的ビジター后回来和他对话，得知东部的盗贼团掌握着更详细的情报。继续东行来到パルマ川东，帮助盗贼团领队清除サンダーバード后拿到了介绍信。

1-5 回到ダウンタウン和洞口处的人对话可以从デボン钟乳洞前往遗迹，出洞窟后一直往东北方向走就可以来到アマティー遗迹入口。

Check 路上会碰到一些血槽为其他颜色的精英怪，打败它们必定出现宝箱，而且经验也很高，有实力的话千万不要错过。

1-6 遗迹里的路线并不复杂，一路向前来到断罪の门发现受伤的民兵。从民兵的口中得知 4 个不明人物入侵神殿并打伤了他们，而且这 4 个人正向着遗迹最深处前进。在前面的调停者の间，一个巨大的灵光门里出现了一个人型物体向众人袭来，打败它之后这个人型物体慢慢恢复了记忆，它其实是一个叫做オルフエウス（奥尔菲斯）的灵光守护者。它和女主角伊迪娅建立契约之后要求大家赶紧到遗迹最深处去，因为灵光正在往那里聚集，并且遗迹随时都有崩塌的危险。



BOSS オルフエウス 水魔法附加的减速效果比较烦人，主要是连使用道具的时间也会变慢，所以要随时注意自己的 HP 来采取进攻。

1-7 继续深入来到アポクリファの间，在这里遇到之前提及的 4 个潜入遗迹的家伙。红发男子正在对至宝咏唱着一种古代的咒文，随后至宝的守护者アルマドーラ（艾尔玛德拉）现身对众人发动攻击。击败它后红发男子企图将化做光之钥匙的守护者据为己有，但是却被钥匙拒绝了，最后钥匙化做光束进入伊迪娅的体内。红发男子一群人离开之后众人返回向司祭复命，之后司令部传来的消息说オーディター儿军建造的要塞发生了灵光暴动事件，请求第七中队的支援。



BOSS アルマドーラ BOSS 的体型比较庞大，因此攻击范围也很广，将其 HP 削减到一定程度后会进入狂暴状态（全身变红），此时 BOSS 的攻击、移动和攻击频率都会大幅上升，并且 BREAK 无效，建议专心回避，等待这段时间过去后再继续攻击。

攻击的技巧 攻击敌人的背后可以造成比较大的伤害，而且更容易进入 BREAK 状态，相反地，如果攻击敌人正面的话，则有很大几率被格挡。

支线任务

神秘の水	
接受地点	リネルの大树
任务报酬	生命のしずく
完成方法	前往ポルル水源调查泉水

石工のおつかい	
接受地点	ダウンタウン
任务报酬	污の指轮
完成方法	在パルマ洞窟内获得工作机修理零件

父から子へ	
接受地点	リネル神殿（需要先完成救出民兵的情节）
任务报酬	ルーキーミング
完成方法	在ガボン钟乳洞调查指定地点

Act.2 暴走 Overdriven

章节奖励：战斗快捷键增加一页

2-1

返回操作室与舵手对话，此时可以前往新的地点，刚下船就会遇到オーディタール军的大佐，目前众人的第一件事情就是按照大佐的要求去处理暴走的机械。从ラルゴブリッジ入口进入战斗区域，朝西南方向走来到东ラルゴブリッジ 3 打败两辆暴走的キャノントレイン后返回向大佐报告。



BOSS キャノントレイン×2

两辆战车相隔距离比较远，可以采取逐个击破的战术。战车的炮弹几乎不能回避，抓住其侧面的弱点猛攻。

2-2

由于事情牵扯到一些军事机密，所以大佐并不打算让第七中队的人过多插手，但随后传来斥候队遇难的消息，还是让大佐批准了第七中队继续前进的请求。在中央ラルゴブリッジ 4 救出斥候队后返回向大佐交差。最后大佐道出了要塞其实是兵工厂的内幕，由于灵光的暴动导致兵器失控威胁到オーディタール所有民众的生命安全，他希望众人去停止要塞核的运作。



2-3

交代完准备工作后，基地突然遭到了暴走兵器的远程攻击，在西ラルゴブリッジ 3 打败大型暴走兵器メタルウォーカー后正准备离开，机器居然靠吸收周围的材料再次站了起来，随后远处大佐的炮击将这个大家伙打得粉碎。

BOSS メタルウォーカー

敌人会发射炮弹和近距离的范围物理攻击，不过它有水属性的弱点，带上法师战斗起来会非常轻松。

2-4

危机解除后继续往制御室前进，在要塞内部第四层中央リフト找到了通往制御室的启动装置。当工程兵把制御棒装上去的时候，启动装置被一股神秘的力量拉扯到了西部某个区域，最后在西部找到装置并启动之后就可以回到第四层中央リフト继续前进。



2-5

在第五层往东北方向走，从右边的门离开来到第五层北部区域，接着再往东北方向走传送到最下层西部区域，一路南下到尽头再往东进入最下层东部区域，最后在第一个岔路口北上，再往西就能传送至制御室的装置前。手动停止要塞核后大家都松了一口气，但是气还没缓过来要塞核又再次启动了，而且不受终端的控制，接着来到要塞核内部发现类似遗迹守护者的东西，击败它之后另一把光之钥匙进入了伊迪娅的体内。



BOSS カベルぜーレ

初期基本只会使用脚踢攻击，当 HP 被削减到一定程度时改用范围攻击，并附带晕眩效果，偶尔释放的黑洞会把玩家全体聚集到自己身边，以进行追击，所以一旦看到情况不妙就拉开距离进行回复。

支线任务

整备兵の思い	
接受地点	中央格纳库
任务报酬	ゲゼルガン
完成方法	完成 2-4 的情节后，グラーヴェ要塞第一层的传送点便会开启，在最内部的第九リフト里获得指定道具

Act.3 嵐の中へ Storm watch

章节奖励：10000EXP



3-1

返回向大佐交代相关事宜后，需要把作为观察对象的少女伊迪娅送回本部所在地教主国マラン·アサ。在本部把伊迪娅交给了司令部的人后，本以为再也见不到大家的伊迪娅却被作为了第七中队的正式成员再度回归，并带来了教主厅的新任务。首先与观测队对话，接着一路往东来到ケプの泉见到了观测队的人，原来队员カデンツァ（卡登查）的好友エレオス（艾雷奥斯）正好在观测队里，他告诉大家他所研制的中和弹可以让龙卷风消失，但是必须得到教主的许可才能使用，而且中和弹所需的材料红棘石必须要到ケエル流沙洞里的アクタイオン身上才能取得。



3-2

在教主厅向教主说明情况后得到批准，之后前往ケエル流沙洞里寻找材料了。ケエル流沙洞位于西アデル沙漠 5 的东北部，在洞穴的最深处打败アクタイオン后获得红棘石。然后从西アデル沙漠 3 东北入口离开，一路往东到达观测点。在观测点和エレオス对话后发射炮弹，谁知道一发炮弹打过去龙卷风不但没消失，反而变得更大，并且风里似乎有什么东西在进行控制。让艾雷奥斯准备第二波攻击，第七中队成员则到风脚观察情况，当第二发炮弹命中后，龙卷风里一个巨大的ビジター向众人袭来。





BOSS アクタイオン

巨大的水属性蜥蜴，甩尾攻击范围较广，并且会使用冰之吐息让我方角色处于冻结状态，建议带上会火魔法的同伴主攻。

3-3

回到教主厅得到了教主的许可前往アグババ灵庙里巨大的クイント神殿进行调查。灵庙位于东アデル沙漠 2 的北方，在穿过两个大大的回廊后来到了クイント神殿的入口，在这里伊迪娅仿佛感到有东西在召唤她，身体不由自主地往神殿方向走去。



隐藏BOSS① レグネドセーバーソウル

位于神殿的英灵の间，攻击力高，速度快，土属性的冲击波附带石化效果，甚至有灵光盾护身，必须把它的血量削减到一定程度才可破除。由于 BOSS 的血量不会自动回复的，只要玩家有毅力，可以先在战场中开启“传送门”，出现危机就传回基地进行回复，如此反复便可将它慢慢磨死。

3-4

在门口调查神像后一路前进，到达上层神殿传送点时，伊迪娅明确地感觉到钥匙在召唤她。上层神殿的地图虽然大，但没什么岔路，一路前进传送到ギリアムの寝所，在这里再次遇到红发男子アドニス（安德里斯），随后与守护兽ギリアム展开战斗。胜利后安德里斯出现企图夺取伊迪娅体内的所有钥匙，但正当伊迪娅痛苦之际，获得了伊迪娅一部分灵力的ヴェルト（威尔德）阻止了他的行为，最后第三把钥匙也进入了伊迪娅的体内。



BOSS ギリアム

挥击范围不是很大，会使用火焰弹和范围风魔法进行攻击，惟一需要注意的是不要被吹飞后的追击重创。

3-5

气急败坏的安德里斯在同伴的劝说下乘上由遗迹一部分变化而来的飞行物体エンハンブレ离开了，临走之前他告诉伊迪娅，她和自己都是为了アレーティア（阿雷迪亚），即远古支配世界的邪神而存在的，ビジター正是由它的碎片而形成。为什么安德里斯会这样说？伊迪娅的真实身分又是什么？返回教堂向大教主说明情况，但马上又接到司令部的来信，要求第七中队前往ゾーリャ雪山追击逃跑的安德里斯。





支线任务

圣者の持つもの	
接受地点	マラン・アサ市街地
任务报酬	5CP
完成方法	从クイント神殿的雕像の间中央来到カタコンベ，在英灵の间入口处获得道具

ラヴ・フラワー	
接受地点	セクンダディ本部前
任务报酬	ハデな指
完成方法	在东アデル砂漠 2 向东走，在其中获得道具

太古の树海	
接受地点	教主　回廊
任务报酬	EX 迷宫［ベネスの茧］追加
完成方法	在アグババ大回廊 1 从正中央进入灵庙地下道，在其中获得道具

Act.4 古の护り手 Gatekeeper

章节奖励：5CP

4-1

据点船向威尔德的故乡ゾーリャ雪山飞去，但由于风雪太大，船不敢再继续前进，众人只得步行前往村子。山路并不复杂，在穿过雪洞后到达了ゾーリャ村。和外面的白色世界完全不同，这个村子充满生机，到处都是一片绿色，而据威尔德讲这都是因为日拜石的缘故，村子才如此温暖。最后为了得到关于飞行物体エンハンブレ的情报，威尔德决定回家问问自己的母亲。



4-2

回到家发现母亲并不在家，但是同村的少年ナノン（纳隆）突然造访并且告诉了大家他曾经在ヒル幽谷见过巨大的物体。从クイド雪洞东北出去之后来到ケルド雪洞 3，在这里发现前进的路被巨大的封印挡住了，众人立即返回村子请求村长解除封印。无奈的村长将纳隆拿着能解开道路封印的宝物六花の镜擅自上山的事情告诉了众人，并且它希望众人能够前往ヒル幽谷救出纳隆。从ケルド雪洞 3 出来之后一直往北走来到ウォルムの崖，在这里打败 3 个マルカス族人后救出ナノン。





4-3

返回村长处看到纳隆平安无事大家都松了口气，但村长还是不希望让外人继续前进去追エンハンブレ，不过在经过众人解释和威尔德母亲的劝说后，村长最后还是答应了让大家的要求。从ウォルムの崖继续往北走来到ベルムの泷，返回村庄找村长借到解除封印的六花の镜，不过却意外地失去了能力，需要到ギギルの泉里浸泡之后才能恢复，最后在ベルムの泷西南方向的ベルム悬崖深处找到ギギルの泉，完成浸泡后就可以解除封印了。（在ギギルの泉里会有マルカス族人拦路，可以无视他们直接到泉边完成任务）



4-4

通过大桥后来到了西の峰，一直北上穿过ギギリオンの住所后来到日拜石采掘场，在这里看过水中的日拜石后继续前进，进入前方的断罪の间与两只ガルゴディアス进行战斗。解决掉这两只鸟后继续朝深处前进，继续一路南下来到ギギリオンの住所 9，之后往北走到达ギギリオンの住所 10，从这里往东南方向走来到 11 区，在传送点位置往东走会遇到新的隐藏 BOSS。



BOSS ガルゴディアス×2

虽然敌人的实力不怎么样，但是群体磁石化的招数会让我方的移动非常困难，建议让所有队员散开后再各个击破。

隐藏BOSS② クイ-シアア-シア

水属性的巨龙，普通攻击速度快，使用龙之吐息前会有较大停顿，有足够的时间逃出攻击范围，只要不被冻结几乎没有什么危险，算是隐藏 BOSS 里比较弱的一只。

快速通关必备 在菜单里把イベントスキップ调成 ON，之后在触发情节后按下 START 键即可瞬间跳过。

4-5

从ギギリオンの住所10继续往北走来到封闭の路，在这里传送到山顶后发现这里的守护者正把灵光源源不断地送到位于火山口正上方的エンハンブレ里，保护过众人多次的ヴィオラ（维奥拉）化作光球攻击巨人以阻止巨人继续传送灵光，随后愤怒的巨人向众人举起了锤子砸了过来。收拾完它后，和前几次一样，它也变成了一把光之钥匙进入了伊迪娅的体内，而残余的能量都被エンハンブレ吸取。最后多次和众人为敌的敌人出现，并派出了新加入的成员艾雷奥斯作为第七中队的对手。



BOSS エレオス

他翻滚后的攻击速度非常快，火焰枪和炸弹如果躲避不及时很容易造成全体伤害。掌握好他的攻击节奏，抓住他攻击的间隙猛攻就能击败他。

4-6

胜利后从敌人处得知现在的艾雷奥斯其实只是被灵力占据的一具躯壳而已，和他们一样是邪神的追随者而已。离开前安德里斯告诉伊迪娅如果再把灵光分给威尔德的话，灵光会把他的灵魂吞噬掉。最后返回村长处说明情况，威尔德告别了母亲和第七中队一起踏上了继续追击エンハンブレ的旅途。



支线任务

暗の武器商人	
接受地点	ボタの店
任务报酬	ボタの店开张
完成方法	从ヒル幽谷东的东南方向来到ヒル雪洞，在其中获得道具

早朝の怪事件	
接受地点	ブックル乘り场
任务报酬	ハデな指
完成方法	乘坐旁边的大鸟出发，在深处获得道具

Act.5 咒缚の圆环 Full eternity

章节奖励：5AP



古拉娜达

5-1

由于受到磁气的影响，据点船只能在ギナス熔岩带边缘停靠。往西北方向走来到ギナス熔岩带3，在这里触发剧情后第七中队全体成员被ラバン（拉邦）下令逮捕，伊迪娅则被带到拉邦的房间进行记忆探测。随后赶来的イシュタル（伊修塔尔）释放了所有人，并解释她其实是高层派来监视拉邦的，最后她要求第七中队立刻前往リングタワー。往南走来到ギナス熔岩带5，之后再往西走来到ギナス熔岩带7触发剧情。

5-2

启动了ギナスの音叉后向北走启动ターダの音叉，之后传送回ギナスの音叉往西南方向走启动テーベの音叉，最后继续往西走穿过洞穴来到ネムの音叉的所在地。启动所有音叉之后便可以进入リングタワー，而在テーベの音叉的位置往西南方向走可以来到テーベの炎路，在这里稍等一会就可以遇到隐藏BOSS。



隐藏BOSS③ オルジャガブラッドムーン

敌人的攻击频率和攻击力相当高，不但火属性冲击波附加吹飞效果，还有灵光盾护身。要打败它也只能慢慢磨，如果实在消灭不了，可以考虑以后实力得到提升再挑战。

5-3

从ギナスの音叉的传送点往西走来到リングタワー的入口，在这里遇到逃跑的拉邦，原来拉邦也是钥匙的持有者，在放出一条灵光龙之后他继续往塔的深处走去。塔内基本没有岔路，在一路通往塔顶的过程中，爱德里斯的手下会来对我们进行一些干扰：ゲート使用格斗武器，移动速度不快，突进攻击和突进连击攻击高，比较有威胁；アンビシオン使用片手剑和盾牌，正面攻击很容易被格挡，冲刺攻击附带晕眩效果；フェデルタ则使用枪，攻击范围广，水属性魔法还附带降低攻击速度和冻结效果，小心应对并击败他们后来到塔的最顶部。



BOSS ルージュドレイク

由于是灵光的产物，它的魔法攻击非常强劲。冲击波附加中毒，跳跃攻击附加石化，最要命的还是威力巨大的陨石魔法，如果不保持自己的HP在一半以上，极有被秒杀的可能。

5-4

在塔顶见到了逃走的拉邦，本打算用钥匙的力量来减弱塔周围灵光壁的他，却因为被灵光的力量吞噬和塔融合为一体变成了不折不扣的怪物，而消灭怪物的任务当然又落在了第七中队的身上。

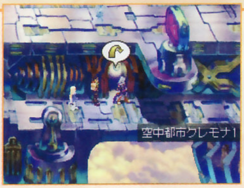


BOSS ラバン

优先消灭掉不断制造小怪的ソーマストーン和大量小怪后就可以全力对付BOSS，由于和塔融合后只有头部能动，所以它的招式全为魔法攻击。范围水魔法附带晕眩效果，范围火魔法和雷魔法则拥有很高的杀伤力，可以抓住其施法的咏唱时间来对其造成连续打击。

5-5

拉邦死后，爱德里斯趁机夺取了伊迪娅体内的所有钥匙，塔顶巨大的指针开始转动，大量碎片涌入地面，世界各地出现了大量的ビジター。另一方面，被夺走钥匙的伊迪娅虚弱地倒在地上，情急之下威尔德使用灵光的力量把大家传送回了据点船。在这里奥尔菲斯告诉大家想要阻止邪神的降临需要到古代人类建造的空中城市クレモナ去寻求解决的方法。



支线任务

未确认生物の调查	
接受地点	岩礁
任务报酬	デュエルリーチ
完成方法	从ネムの音叉往东北方向前进，在内部获得道具

Act.6 ここよりはるか The Way Beyond

6-1

在威尔德和伊迪娅共同灵力的引导下，据点船被传送到了空中都市クレモナ。进入クレモナ庭园见到了曾多次帮助过他们的神秘女性维奥拉，她其实是这个城市的管理系统，大家在遗迹看到的只是她的幻象。接着她道出了邪神的来历，原来事实和大家想的完全不同，最后伊迪娅在她的帮助下恢复了记忆，接下来只要前往ソーマパレス最上层破坏水晶即可阻止邪神的降临。



6-2

从浮游大陆入口进入后一路向前，穿过ザルッ洞后发生剧情，エンハンブレ正在和岛上的自动防御系统交战，不过情况并不乐观。前方的地图比较复杂，总的来说分为三层：上层为ザイン大森林、中层为ザイン岬、下层为浮游岩礁。一直往东走，在北ザイン岬5发生剧情，エンハンブレ已经突破了防御系统往ソーマパレス飞去，而从奥尔菲斯口中大家也得知伊迪娅和爱德里斯之间的关系。东ザイン岬1北方有三个入口，从中间一个进去继续东行到东ザイン大



森林，再从南方的入口进去到达东ザイン岬3，最后再往下走在中央浮游岩礁3传送到战斗舰甲板后再次和艾雷奥斯进行战斗。

6-3

被打败的艾雷奥斯化作一束光消失在众人的眼前，同时他被吞噬的灵魂也得到了解放，虽然失去了往日的同伴，但现在更重要的事情是阻止邪神的降临，重振精神继续前进。最后的迷宫ソーマパレス路线非常简单，从东塔开始，每打败塔顶的BOSS后下一个塔的封印就会解除，这些体形庞大的BOSS对一路走过来的玩家来说根本就不足为惧，按照东、南、西、北塔的顺序通过后，最后在北塔顶部会遭遇到グート、アンビシオン、フェデルタ的最后拦截。




威尔德

BOSS グート&アンビシオン&フェデルタ

由于这次是三人同时上场，战斗场面不但混乱，还很有难度。建议优先消灭掉攻击范围最广的フェデルタ，因为她的HP和格挡率是最低的，剩下的两个只要保持中距离慢慢磨也不成问题。

6-4

胜利后来到クロスゲート中央的传送点，进去就是最后的战场了，由于刚才战斗的拖延，邪神已经降临，而安德里斯在吸收了所有的灵光后变身成了一只巨大的怪物。最后战败的他并不死心，一把抓起伊迪娅将作为七把钥匙之一的伊迪娅的精神吸入了体内，这时邪神终于在众人面前展现出了它真正的姿态。同时奥尔菲斯鼓励大家对邪神发动最后的攻击，伊迪娅残存的意识也请求维奥拉和大家拯救人类。



隐藏BOSS④ キングウォジェック

会使用各种古代魔法，魔法防御力不足的话几乎没有任何胜算，首先还是需要削减其体力破除护盾，建议高等级的玩家一起组队完成，团灭应该是经常会发生的事情。

BOSS アドニス

物理攻击中的2连击有一定威胁。比较麻烦的是附加ミラー状态的魔法，中了该状态后攻击的命中变为0，而且移动方向会颠倒过来，及时解除后采用人海战术来消灭他。

最终BOSS アレーティア

敌人所有的招式都是范围攻击，激光攻击带晕眩效果，声波攻击附带吹飞效果，核爆攻击更是威力巨大，一瞬间就可以让HP见底。当HP削减到一定程度后还会使用时间停止魔法和攻击范围超大的光属性魔法，配合起来足以致命。不过已经是最后一仗了，即便是死了也还可以接着打，胜利始终是属于我们的（笑）。

支线任务

クレモナ人の秘密	
接受地点	空中都市クレモナ1
任务报酬	ソーマのしずく
完成方法	在中央浮游岩礁3向东走进入区域4获得神秘の水

龙の试炼	
接受地点	クレモナ庭园
任务报酬	勇者の指轮
完成方法	在东ザイン岬3向东穿过ホルツ洞窟来到ドミナスの泷取得道具（此任务可以不用杀隐藏BOSS）

通关特典

①可以选择女主角伊迪娅进行游戏。

②追加3个EX关卡。

③读取通关记录可以选择更高难度进行二周目游戏，二周目继承通关时所有状态开始新游戏，敌人能力大幅提升，宝箱质量大幅提高，自身所有耐性减少30%。

④二周目通关后可以继续最高难度的三周目，所有能力依然继承，自身耐性再减少30%。

⑤二周目游戏时可以更改服装颜色，每名角色一共十种方案（和联机时相同）。

EX迷宫

随着剧情的推进游戏中会相继出现4个EX迷宫，其中本篇完成支线任务后会出现一个，其余三个则是通关之后出现。所有EX迷宫都是随机生成的迷宫，每个关卡都有自己独特的剧情，不影响主线流程。每个EX迷宫的最后一层都会有一个强大的BOSS在等待大家，而在最后一个EX迷宫的41层有本作最强BOSS在等候着各位。

隐藏BOSS⑤ ロードゼベル

攻击力高，攻击速度超快，冲击波附带中毒，而且有吹飞效果，会使用各种属性的古代魔法，血多皮厚，HP低时会进入狂暴状态，之后被打倒几乎等于必死。建议打法的为：让战士学会挑衅后不断使用，吸引BOSS对自己进行攻击，接着中距离躲避毒属性冲击波和普通攻击，另外两人最好用远程职业攻击BOSS背部，只要战士能保证怪一直攻击自己，解决它应该只是时间的问题。

三种难度下支线任务奖励一览

任务名	NORMAL	EXPERT	MASTER
神秘の水	生命のしずく	生命のしずく	生命のしずく
石工のおつかい	い指轮	伤入りの指轮	掘り出し物の指轮
父から子へ	ルーキーミング	スターミング	ヒーローミング
整备兵の想い	ゲゼルガン	ネオゲゼルガン	ゲゼルロックガン
圣者の持つもの	5CP	5CP	5CP
ラヴ・フラワー	ハデな指轮	すごくハデな指轮	ゴージャスな指轮
太古の树海	EX迷宫ベネスの茧	EX迷宫ベネスの茧	EX迷宫ベネスの茧
暗の武器商人	ポタの店开始营业	ポタの店开始营业	ポタの店开始营业
早朝の怪事件	アイスアイズ	スノウアイズ	フロストアイズ
未确认生物の调查	デュエルリーチ	ツインコブラ	ドラクロワシール
クレモナ人の秘密	ソーマのしずく	ソーマのしずく	ソーマのしずく
龙の试炼	勇者の指轮	ドラゴンクライ	ベダド・エタム

写在最后

总的来说本作的素质颇高，诸多借鉴于网络游戏的设定不但让玩家玩得尽兴，而且和朋友联机挑战高难度模式下的超强BOSS也是非常有意义的事情。如果真要说缺点的话，那估计就是流程中过多地穿插剧情，对于想追求战斗乐趣的玩家来说，反而降低了游戏整体的流畅度。总之如果各位玩家还在寻找NDS上适合联机的游戏，那千万不要忘记尝试一下本作哦。


伊迪娅

宝箱与装备的选择 游戏中的宝箱分为金、银、铜三种颜色，其中物品的质量也是由高到低，由于绿色的装备附带5种属性，所以在选择时一定要有所取舍。

ガンダム無双 Special



文 纱迦&阿修罗 美编 NINA

不知有多少玩家当初为了这个游戏买PS3。现在它继移植X360后又来到了PS2上，尽管“向下移植”的举动着实有些夸张，但从玩家角度来说对此举无疑是有益的。这款游戏说到底还是一款《无双》，因此和传统的高达动作游戏有很大区别，在玩之前一定要有心理准备。不过初次接触的玩家必定能玩得尽兴。

高达无双 特别版	NBGI	动作
PS2 ガンダム无双 Special		日版
2008年2月28日	1～2人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

通关时间：随角色不同，平均每人需3小时。

新兵守则 基础篇



画面分析

①敌方情报
②连击数
③SP槽
④SP攻击数量
⑤推进力槽
⑥玩家HP
⑦击破数
⑧战域情报
⑨地图

模式介绍

在标题画面下按START键，会看到5个选项，这就是游戏的全部内容。老规矩，先来一遍全面而系统的解说吧！

OFFICIAL MODE 所谓的官方模式，此模式共有6个角色可供选择，收录了元祖高达、Z高达和ZZ高达的剧情。用任意一名角色通关后，即可让这名角色换乘任意机体来挑战此模式。

ORIGINAL MODE 原创模式，在这个模式中可以使用全部角色和机体，剧情则是完全原创的。用任意一名角色通关后，即可让这名角色换乘任意机体来挑战此模式。

VERSUS MODE 对战模式，无关任何隐藏要素。

GALLERY 画廊模式。这里可以查看登场角色和机体的图鉴，比较有趣是名台词鉴赏模式，另外还可以在此看到玩家的技术统计。

OPTION 游戏设定。难度设定是在这里决定的，最高难度为HARD。

在战场上进行中断记录后，会多出RESTART的选项。本作在战斗中可以无限中断记录，而且重新开始游戏的读盘时间非常快，值得表扬！

PS2版 VS.次世代版

大家一定很关心这次的PS2版和之前的两个次世代版本有什么区别，纱迦正好都认真玩过这3个版本，这里就为大家进行一下比较。

首先，PS3版和X360版比起来，除了X360版增加了英文语音外，是没有任何区别的，因此这里就只比较PS2版和PS3版了。PS2版的画面和PS3版比起来，要明显差很多，这很正常。同屏人数上，PS2版也要逊于PS3版，玩家需要经常转动视角才能让敌人成批出现。游戏内容方面，PS2版则是全面获胜，增加了武者Mk－Ⅱ这个新角色，并增加了武者高达和武者Mk－Ⅱ的原创模式(各5关)。另外就是对招式判定进行了调整，如将飞翼高达零式的普通攻击削弱等等，但只是细微的调整。





操作方式

表中仅为战斗部分的操作。跳跃的键位和传统《无双》有区别，初上手时玩家可能会觉得有些不适应，可以在OPTION中更改。不过冲刺在游戏中的作用非常大，建议玩家还是使用默认键位。

键位	功能
十字键/左摇杆	机体移动
右摇杆	视角变更(战斗中)
□键	普通攻击
△键	蓄力攻击
×键	冲刺、受身
○键	SP攻击
L1键	防御、受身、平移架构
L2键	不使用
R1键	跳跃
R2键	地图模式切换
SELECT键	不使用
START键	打开系统菜单

战舰相关 在本作中战舰也会出现，战舰在本作中的作用有如运输机，所到之处能带来大量敌兵。玩家并不能直接攻击战舰。不过当玩家将战舰所在战域打下来之后，敌战舰就会撤退了。来自《机动战士高达》的ビッグトレ－是惟一一台可以被直接攻击的战舰。

©创通・サンライズ

攻击模式

游戏的基本战斗系统和传统的《无双》系列"是相同的：通过普通攻击和蓄力攻击的组合形成多变的战



斗动作。连打□键即可使用出机体的普通连击，机体等级为1～5级时可连击4段，6～9级时可连击8段，当机体等级达到10级时则可连击12段。8段和12段普通连击其实就是4段的循环版，4段之后敌人会处于浮空状态，追打会造成很大不便。

△键的蓄力攻击需要与普通攻击组合使用，同样分为4段，输入方法为△、□△、□□△和□□□△，我们依然按传统叫法将其分别简称为C1～C4。8段和12段普通连击因为是4段的循环版，所以也可以使用蓄力攻击，如□□□□□△即为C2，但□□□□△是不成立的。

按下×键以后机体会做出冲刺动作，此后连打□键最多可进行3段冲刺攻击。当C2～C4命中敌人后迅速按下×键，此时的冲刺不但会附加攻击判定，此后还可以追加3段冲刺攻击，我们用"爆发冲刺"来称呼它。和蓄力攻击一样，8段和12段普通连击以蓄力攻击取消后，还可以再用爆发冲刺来取消。

冲刺是本作的重要技巧，一定要完全掌握！需要注意的是，所有机体的C1(即△)因为是以射击武器攻击，所以不算蓄力攻击，自然也不能接爆发冲刺。单发的△威力小，不能连射，因此只能用来牵制，在部分蓄力攻击和冲刺攻击后使用比较好。

不过来自《新机动战记高达W》的艾匹昂高达是个例外，这部机体在原作中是一部为了体现骑士精神而没有装备任何射击武器的机体，因此其C1也算蓄力攻击，后面可以接续爆发冲刺。在冲刺攻击结束后再使用蓄力攻击，可以再接爆发冲刺，如此循环。各位看官，这哪里是骑士精神，分明是无赖精神啊！

推进力槽

推进力槽是《高达无双》有别于其他《无双》作品的特色系统。当玩家使用跳跃和冲刺时，就会减少推进力槽，在推进力槽尚有余额的情况下，玩家可以进行连续跳跃和冲刺，按住键不放还可以令持续时间变长。

玩家还可以在空中使用冲刺，比较特别是拥有变形能力的机体在进行空中冲刺时能变形，这样机体的移动速度将大大加快。熟悉《高达》的玩家肯定对这些机体如数家珍，它们是：Z高达、ZZ高达、飞翼高达零式、艾匹昂高达。

推进力槽会在未使用的情况下自动恢复，如果将推进力槽耗光的话，玩家将有一段时间不能使用冲刺和跳跃。

拼刀

在本作中，玩家与敌方机师同时出招时，有可能发生拼刀的情况。出现拼刀后双方机师会各说一句台词，此时画面会暂停，之后双方都会获得15秒内攻击力翻倍的奖励。在高难度下出现拼刀是非常有利的。

拼刀后玩家算是处于地面冲刺状态，此时按□键可以直接使出冲刺攻击，同时视角必定为敌上我下的标准视角，因此拼刀后立刻推前按□键即可以冲刺攻击抢攻敌人。不过在高难度下部分冲刺攻击出招慢的机体会吃亏。

SP攻击



SP攻击其实就是以往的无双攻击，当SP槽蓄满的时候按下○键就可以使用，不过按住○键再也不能蓄SP槽了。随着机体等级的提升，SP槽最多可以升级至3级，机体等级达到4级时为2级，8级时为3级，每次升级SP攻击的动作都会有所增加。

发动SP攻击时机体处于无敌状态，可以用来逃生。敌方机体也会使用SP攻击，因此接近战时需要观察它们发动SP攻击时所闪的红光，以便及时撤离。

本作的SP攻击非常华丽，但实用性不高，要想让3段SP攻击全中对手的难度很高。而SP攻击是不能选择级别发动的，一旦使用就会全部放光，因此玩家需要根据机体来决定何时释放才能起到最大效果。大部分机体的1级SP攻击都很实用，和3级SP攻击一次放光比起来，放3次1级SP攻击往往会更实用。

但各机体的SP攻击多为原作中的必杀技，如神高达的1级SP攻击为爆烈神威指，2级为超级霸王电影弹，3级为石破天惊拳，如果你是原作的铁杆死忠，就应该练出最大限度活用SP攻击的神功！

机能低下

虽然机体不会像人那样被打得头冒金星，但是在连续受创的情况下有可能机能低下。处于机能低下状态的机体和昏迷没有区别，此时完全不能行动，一旦挨打就会浮空。不过有违传统的是，本作没有必定使敌人机能低下的招式，相反任何招式都有一定几率造成这一效果。

装备特定技能和芯片后，可以提升令敌人机能低下的几率。

NEW TYPE感应

看到这个标题，估计你已经心领神会了。游戏中的确有NEW TYPE这个能力，不过在这里我其实想说的是自动锁定。从《真·三国无双3 帝国》开始，"《无双》系列"就取消了出招自动锁定的功能，对于某些判定狭小的招式来说，没有这个功能的话在使用时就需要玩家以技术来弥补。

本作中每个角色的招式不多，除了12段普通连击、4种蓄力攻击、3段冲刺攻击，就只剩SP攻击了。普通招式中就已经有不少难用的招，而威力最大的SP攻击更是相当难连，因此游戏又引入了半自动锁定的设定。当玩家与敌人单挑时，只要招式正面命中对手(角度可略有偏差)，接下来只要不按方向键，余下的招式就可以自动往敌人身上招呼。这一点在使用3级SP攻击时特别有用，你甚至会看到我方机师提前预测敌人受身的位置进行攻击的场面，我们只能以NEW TYPE感应来形容这种现象。

当然半自动锁定在群殴时也是有效的，不过电脑锁定的目标往往不是玩家心目中的目标。因此在与强敌对战时，要尽量制造单挑的机会。

特殊SP攻击

当机体体力槽变红的时候，SP攻击就会变化为更加强力的HYPER SP攻击。HYPER SP攻击的持续时间会长很多，发动时屏幕上还会出现机师的特写画面。机师装备ハイテンション技能后，即可在非重伤状态下发动HYPER SP攻击。

与特定NPC同伴或者2P接近时，如果两机同时满足SP攻击发动条件，按下○键则可发动合体SP攻击。合体SP攻击会自动提升1个等级，同时变为HYPER SP攻击。当玩家在3级SP攻击状态下发动合体SP攻击，即可发动最强的4级SP攻击！4级SP攻击是最华丽、最夸张的SP攻击，虽然要想命中敌人并不容易，不过光是看到这么华丽的招式就已经让人心醉了……





剧场版结局 本作《机动战士Z高达》的剧情既收录了传统的TV版结局，也收录了最新的剧场版结局。要想达成剧场版结局，就得在卡缪Official Mode的第4关，保证我方的ヘンケン和エマ不死，这样就可以了。详细方法这里就不多说了，大家可以自行尝试。

战域系统

本作的每一个战场都被划分为若干个战域，分别由敌我双方(或第三方势力)控制。每个战域都有一定的耐久力，通过击杀该战域内的敌机可以削减(或恢复)其耐久力，耐久力本身会随着时间而逐渐恢复。当敌方战域的耐久力减为0时就可以解除敌方的控制权——如果该战域



存在守卫，则他们会在耐久力减为0的时候出击，将其击坠才能解除控制。

击杀侵入己方战域的敌机可以令己方耐久力得到恢复，在战域外击杀敌机不会影响战域的耐久力。因此作战时应当尽量保持在战域内进行，尤其是在与敌方机师对战时，可以起到事半功倍的效果。当一方失去对某个战域的控制权时，该势力与此战域相邻的其他战域也会受到一定负面影响。因此，在战略上应当以阻断敌方战域之间的联系为优先。战斗画面中，战域情报下方的小方块，代表着此地与其他战域相连的情况，与敌方的连接数越多，耐久力就下降得越慢。

随着关卡的不同，可能会有战域突然出现或者消失的现象，攻略时应当注意。

等级

游戏中打倒敌人或是过关后依据评价都可以拿到机师和机体的经验值，机师经验值达到一定程度后就会提升机师等级。机师等级最高30级，不会随换乘而下降。机师等级提升后，机师的格斗、射击、防御会提升，在特定级别能学会新的技能。其中当达到25级时，能学会第二种固有技能。

机体等级和机师等级类似，不过正如上面所说，机体等级其实代表的是机师对机体的熟练度，因此



每个机师乘坐同一机体时的机体等级是不一样的。机体等级提升后，机体的格斗、射击、防御、耐久力、推进力、移动速度和冲刺速度这7项能力均会提升，另外SP槽最大会增加为两条，□连击最大增加至12连。机体等级最高为10级。

作战会议室 能力篇

基本能力

《高达无双》因为有换乘的设定，所以决定玩家能力的主要因素也有两个：机师能力和机体能力。机师有3项能力：格斗(FIGHT)、射击(SHOT)、防御(DEFENSE)，机体有7项能力：格斗、射击、防御、耐久力(ARMOR)、推进力(THRUSTER)、移动速度、冲刺速度。各项能力的作用如下：

格斗	影响格斗技巧的威力
射击	影响射击技巧的威力
防御	数值越高，受到攻击时损失的HP越少
耐久力	就是HP，变为零就算GAME OVER
推进力	影响推进力槽的容量
移动速度	影响移动速度的快慢
冲刺速度	影响冲刺速度的快慢

至于玩家的招式，则完全是由机体来决定的，机师仅提供能力和技能上的不同。

换乘系统



格斗、射击、防御是机师和机体共通的能力，两者之和即代表着玩家格斗、射击、防御的最终数值。不过为了突出机师的作用，游戏中还引入了适应性的概念，即机师对每台机体的适应性，适应性高的话机体的初期能力会高很多。比如夏亚开夏亚专用扎古时，机体的初期能力值可达140(格斗)、120(射击)、110(防御)，每项都比其他人要高出40点！像神高达、倒A高达这些有专属驾驶员的机体，换其他机师来开的话机体初期能力值肯定会有明显下降。此外适应性强的组合，获得的机体经验值也会增加。

机师和机体都有等级设定，机师最高30级，机体最高10级。游戏对机体等级的定义为"机师对该机体的熟练度"，因此在换乘之后机体等级会发生变化。比如先用阿姆罗将元祖高达练至10级，之后换从来没驾驶过元祖高达的希罗来开，则机体等级就会变为1级。不过若是换回阿姆罗，则机体等级就会变回10级。

当玩家将机体等级练至最高的10级时，机体的各项能力都会提升至该机体的上限，而这个数值是固定的，不会随机师而发生变化。也就是说，当两个机师坐某台机体的等级都已达到10级时，玩家最终能力之间的差异也就是机师能力的差异。



技能系统

本作的各个可操作角色都有技能的设定，每名角色都具备固有技能和可以自由变更的泛用技能。每名角色都有2种固有技能，第1种技能初始等级已经习得，另一种技能则会在角色等级达到25后过关时习得。

游戏中每个机师天生具有的固有技能，一般都是来自于原作的特殊



能力，当然其功能和原作是风马牛不相及的。而第二个固有技能则相当于是属性技能，《无双》系列中常见的阳、斩、雷、夜叉等属性均有出现。

此外游戏给每名角色都提供了4个可以自由变更的泛用技能栏。当角色的等级达到3的倍数后过关时即可从满足条件的技能中随机获得一个。固有技能及泛用技能总共有36种，当角色等级达到30满级后，每完成任意一个任务即可获得一个尚未习得的技能，因此所有角色最终都能习得全部技能。

虽然每个机师的两个固有技能不能替换，但我们可以在泛用技能栏中装备其他固有技能，因此本作的技能系统还是相当出色的。

技能列表

类别	技能名称	技能效果
攻击系	サイトオン	射击的锁定角度在上下左右方向增加至2倍(正常为±15°，装备后变为±30°)
	ショックウエーブ	发动SP攻击时机体周围产生冲击波，对敌机造成伤害并有破防效果
	零距离射击	与敌人距离越近射击造成的伤害越高(最接近时伤害增加50%)
	ヒートアップ	伤害随连击数增加而提升。连击数5～19时攻击力+20%，20～29时+50%，连击数30以上攻击力+100%
	精密射击	光束射击能够穿透敌机
	ノックダウン	SP攻击命中后必定能够造成敌机瘫痪
	ロングレンジ	近身攻击的攻击范围提升12%
	クロスドライブ	C2的攻击力上升20%，且动作不会被敌人打断
	デルタドライブ	C3的攻击力上升20%，且动作不会被敌人打断
	スクエアドライブ	C4的攻击力上升20%，且动作不会被敌人打断
	ガードクラッシュ	一定几率发生防御不能的强力攻击。发生几率与会心一击相同，因此部件装备特效"クリティカル率上升"对其同样适用
	プレッシャー	SP槽全满时，攻击即使被防御也能造成正常伤害值10%的伤害效果
	スマッシュヒット	SP槽全满时，蓄力攻击可以破坏防御
	インパルス	SP槽全满时，特定的攻击可以产生带攻击判定的电磁波
	オーラバースト	SP槽全满时，通常的冲刺可以撞飞敌人；空中冲刺或可变MS的变形移动同样适用
	ハードストライク	SP槽全满时，有1/6的几率(血红时1/3)发动强力的近身攻击。对敌量产机一击必杀，对守备队长和机师的威力随难度不同在敌HP值的1/3～1/12之间波动
	スナイプ	SP槽全满时，射击命中时有25%的几率(血红时50%)将敌机一击必杀，同时引发大范围爆炸，但对守备队长及王牌机师无效
	流派・东方不败	血红时攻击力上升20%
	ハイテンション	SP攻击强化为HYPER SP攻击(与HP状态无关)
防御系	ガッツ	不会陷入瘫痪状态
	パリィング	防御状态不会被破坏
	カウンター	输入防御动作20帧(注：1帧为1/60秒)内若受到攻击，可令攻击方失去平衡，但对射击以及SP攻击无效
	スカイアイ	SP槽最大时，可以防御所有方向来的进攻

改变造型 阿姆罗、夏亚、哈曼三人在游戏中有两种造型，在Original Mode的选人画面中可以选择造型，不过前提是他们的Original Mode要通关。改变造型对游戏没有任何影响，仅是在说台词时头像不同，另外发动HYPER SP攻击时出现的特写会有变化。

类别	技能名称	技能效果
防御系	ニュータイプ	冲刺中不会受到射击伤害，可以使用キュベレイ系的浮游炮攻击
	强化人间	冲刺中不会受到射击伤害，可以使用キュベレイ系的浮游炮攻击
	ゼロシステム适应	防御时的硬直时间减少一半
	斗争本能	受到敌机的通常攻击不会出现硬直
其他	メカニックセンス	机体经验值获得量提升30%
	パイロットセンス	机师经验值获得量提升30%
	カスタマイズ	回复道具的回复量以及能力道具的效果时间变为2倍
	ジャンクハント	连击数在15以上时击坠敌机必定可以获得道具，但是达成15连击前敌机的HP已经为0的话则无效
	リーダーシップ	己方全体的行动模式得到强化，战斗能力上升
	明镜止水	SP槽始终保持徐徐回复状态(回复速度为血红时的一半)
	ムーンレイス	每击坠敌机50架则随机发动"攻击、防御、速度提升至2倍"效果中的一种
	アーマーゲイン	SP槽最大时，对敌人造成的伤害值的4%将转化为自己的HP
	エリート	推进力槽的回复速度变为2倍

强化部件

和其他《无双》系列"作品不同的是，本作没有武器强化的系统，但是与传统道具系统类似的强化部件系统依然存在。强化部件可以在关卡中通过击坠敌方守备队长或者王牌机师获得，每次战斗最多可以获得4个部件，战斗结束后的统计画面时随机确定其内容。同一技术者的同一部件最多可以持有3个。这些技术者都是来自于动画原作中的整备员，不知你能认出几个来呢？

每台机体最多可以同时装备3个强化部件，不同的部件可以组合出不同的特殊效果。装备同一技术者的不同部件，或是装备不同技术者的相同部件，都可以获得相同效果。强化部件总共有16种，其中每种部件又随着技术者的不同而提供不同的能力加成效果。16种强化部件中有14种为5大技术者共同的种类，"制御回路"为テム・レイ专有部件，其他4名技术者相应的部件则为"MUSOUユニット"，它也是最强的强化部件。当满级机师开满级机体时，取得此部件的几率有明显上升。



部件的取得按机体来分配，同一机体所取得的部件由不同机师共用。因此即使换乘后机体等级变为1，也有强化部件可以使用，大家就不必挑剔了。

本作要想拿齐全部强化部件是一件非常困难的事情，强化部件一共15种，每种最多都能拿3个，5人份就是225个。因为都是随机取得的，拿齐实在是太考人品了。为此我们特意补上了强化部件出现几率表，此表中出现的数值代表不同角色获取的强化部件种类的偏向性，实际游戏中皆为100次过关时随机判定测得的平均值。(无机师的武者高达和武者Mk－Ⅱ未计算)

技术者追加能力表

能力值	テム・レイ		アストナージ		レイン		ドクターJ		ホレス	
	2个	3个	2个	3个	2个	3个	2个	3个	2个	3个
格斗	+1	+35	+5	+10	+10	+15	+3	+5	+3	+5
射击	+1	+35	+5	+10	+10	+15	+3	+5	+3	+5
防御	+1	+35	+5	+10	+1	+3	+10	+15	+5	+10
耐久力	+1	+68	+4	+12	+4	+12	+12	+20	+20	+28

特殊部件组合列表

名称	效果	组合方式
クリティカル上升	会心一击的发生率变为2倍	未来预测プログラム×2
SP攻击强化	SP攻击的攻击力上升30%	オーバーリミットチップ×3
ビーム耐性	光束兵器造成的射击伤害减轻50%	Iフィールド制御装置×2
实弹耐性	实弹兵器造成的射击伤害减轻50%	ガンダリウム合金×3、追加アーマー×3、Iフィールド制御装置(ホレス)×3、高出力ジェネレーター(テム)×2、高出力ジェネレーター(レイン)×2、高机动スラスター(アストナージ)×2、高机动スラスター(ドクターJ)×2
SP增加量上升	攻击敌人或者受到攻击时SP槽增加量上升30%	バイオセンサー(アストナージ)×3
ダッシュ速度上升	冲刺移动的速度上升15%，不适用于连击时的追加冲刺动作	高机动スラスター×2、リニアサスペンション(テム)×3、未来预测プログラム(レイン)×3、射击用センサー(ホレス)×2
パワーダウン率上升	攻击敌人时造成其瘫痪的几率上升30%	高出力ジェネレーター×2，Iフィールド制御装置(アストナージ)×3、未来预测プログラム(ドクターJ)×3、射击用センサー(ホレス)×2
制压力上升	击破敌机时敌战域的耐久力减少量增加30%	高感度センサー×2、リニアサスペンション(テム)×3
格斗射击防御MAX	格斗、射击、防御追加能力+100	制御回路(テム)×3
耐久力MAX	耐久力追加效果+100	自己修复型ナノマシン(ホレス)×3

注：括号中的人名代表技术者名，没有附加人名则说明不限技术者。

强化部件出现几率表

机师名	テム・レイ	アストナージ	レイン	ドクターJ	ホレス
アムロ	10%	30%	20%	20%	20%
シャア	5%	30%	20%	20%	25%
カミーユ	5%	50%	10%	15%	20%
シロッコ	5%	30%	25%	20%	20%
ハマーン	5%	25%	20%	20%	30%
ジュドー	5%	40%	35%	10%	10%
ドモン	5%	15%	60%	10%	10%
东方不败	5%	25%	40%	10%	20%
ヒイロ	5%	10%	15%	50%	20%
ミリアルド	5%	10%	30%	35%	20%
ロラン	5%	10%	10%	15%	60%
エマ	5%	30%	30%	20%	15%
ジェリド	5%	25%	20%	30%	20%
ブル	5%	10%	10%	35%	40%
ブルツー	5%	15%	20%	40%	20%
ルー	5%	20%	15%	30%	30%

单一部件能力上升数值表

技术者	格斗	射击	防御	耐久力
テム・レイ	1	1	1	2
アストナージ	10	10	10	12
レイン	15	15	1	12
ドクターJ	5	5	15	22
ホレス	5	5	10	32

同种部件追加能力表

能力值	同种部件×2	同种部件×3
格斗	+20	+30
射击	+20	+30
防御	+20	+30
耐久力	+37	+56

各强化部件能力上升项目表

强化部件名	格斗	射击	防御	耐久力
格斗プログラム	○	－	－	－
射击プログラム	－	○	－	－
ガンダリウム合金	－	－	○	－
追加アーマー	－	－	－	○
高出力ジェネレーター	○	○	－	－
高机动スラスター	○	－	○	－
リニアサスペンション	○	－	－	○
高感度センサー	－	○	○	－
射击用センサー	－	○	－	○
自己修复型ナノマシン	－	－	○	○
オーバーリミットチップ	○	－	○	○
未来预测プログラム	○	○	○	－
バイオセンサー	○	○	－	○
Iフィールド制御装置	－	○	○	○
制御回路	○	○	○	○
MUSOUユニット	○	○	○	○

下一页将是人物分析

在这个人物分析部分中，我们将为每名角色列出一些与其相关的数据，包括使用他们的条件、角色的固有技能、能够与其发生合体SP攻击的NPC角色，以及各角色的能力值进化表。需要特别说明的是，阿姆罗和夏亚在一年战争的剧情中是无法进行合体SP攻击的(因为是敌人嘛)，一年战争的剧情指的是阿姆罗的Official Mode的全部关卡，以及夏亚的Official Mode的第一关。

在PS2版中，武者高达和武者Mk－Ⅱ是比较特殊的存在。这两台机体本身就算机师，但不能换乘，而其他角色则可以换乘这两台机体。武者高达初期即可选择，将它的原创模式通关后即可选择武者Mk－Ⅱ，这两"机"在官方模式中均不可使用。



技术者简介

テム・レイ《机动战士高达》
アストナージ《机动战士Z高达》
レイン《机动武斗传G高达》
ドクターJ《新机动战记高达W》
ホレス《倒A高达》



阿姆罗 アムロ・レイ

《机动战士高达》的主角。这个内向而喜爱机械的少年偶然间搭乘上了连邦军秘密开发的高性能机动战士“高达”，并卷入了地球连邦与吉翁公国之间的战争。在与吉翁军王牌“赤色彗星”夏亚的交锋中，他内在隐藏的力量逐渐觉醒，被称为“新人类Newtype”的能力影响到了整个战争的走向，而阿姆罗与夏亚之间的恩怨情仇也一直影响着两人的一生……7年后《机动战士Z高达》的时代里，阿姆罗也依然活跃在卡缪以及化名为科瓦特罗的夏亚背后。

能力进化表			
能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	74	130	190
射击	94	150	200
防御	64	120	180

出现条件

●Official Mode：最初即可选择

●Original Mode：完成Official Mode的阿姆罗篇

固有技能 ニュータイプ、インパルス

可以发动固有合体SP攻击的角色 夏亚、卡缪



夏亚/科瓦特罗 シャア/クワトロ

吉翁公国军的王牌机师，以超强的战斗能力以及个性的红色而获得了“赤色彗星”的异名。他真正的身分却是遭到吉翁公国统治者扎比一家暗杀的吉翁・戴肯之子，为了复仇而隐姓埋名加入吉翁军。在一年战争以扎比家倒台、吉翁公国战败而结束后的七年间，夏亚一直潜伏在小行星基地阿克西斯之内。随后，他又化名为科瓦特罗加入了反地球连邦组织“幽谷”而返回了地球圈，并在战斗以及政治两方面都成为了幽谷的核心人物。

能力进化表			
能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	84	140	198
射击	82	138	192
防御	74	130	190

出现条件

●Official Mode：完成Official Mode的阿姆罗篇

●Original Mode：完成Official Mode的夏亚篇

固有技能 ニュータイプ、スマッシュヒット

可以发动固有合体SP攻击的角色 阿姆罗、卡缪、哈曼



卡缪 カミーユ・ビダン

《机动战士Z高达》的主角。这名反抗心很强的普通学生因为与泰坦斯军官杰利德发生争执而遭到拘禁。随后他趁着幽谷突袭的机会夺取了泰坦斯秘密开发的新型MS高达Mk－Ⅱ，并加入了幽谷。当幽谷、泰坦斯、西洛克率领的木星船团部队、哈曼的新吉翁军形成对抗局势时，卡缪驾驶自己参与开发的可变式机动战士Z高达活跃在了战斗的第一线。然而纤细的性格以及不安定的情感使得Newtype的能力对他造成了过重的负担……

能力进化表			
能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	78	134	192
射击	90	146	200
防御	54	110	168

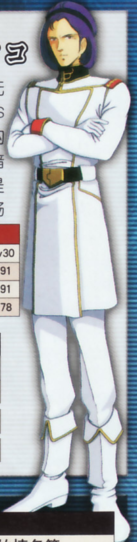
出现条件

●Official Mode：最初即可选择

●Original Mode：完成Official Mode的卡缪篇

固有技能 ニュータイプ、スナイプ

可以发动固有合体SP攻击的角色 阿姆罗、夏亚、哈曼、艾玛



西洛克 パプテマス・シロッコ

率领资源船团从木星回来的连邦军军官，拥有无比野心和魅力的男人，他不仅是天才的新人类，在MS的设计以及操纵上也拥有很高的天赋。他依靠自己的谋略逐渐巩固了自己在泰坦斯内部的地位，并设计暗杀了贾米托夫总帅，最终掌握了泰坦斯的实权。但是他本人并不打算做支配者，而是想要以旁观者的立场控制整个世界的发展。最终决战之时，他败在了卡缪的舍身攻击之下，而同时他也用尽了自己最后的力量破坏了卡缪的精神……

能力进化表			
能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	76	132	191
射击	78	134	191
防御	65	121	178

出现条件

●Official Mode：完成Official Mode的卡缪篇

●Original Mode：完成Official Mode的西洛克篇

固有技能 ニュータイプ、オーラバースト

可以发动固有合体SP攻击的角色 捷多、露



捷多 ジュドー・アーシタ

《机动战士高达ZZ》的主角。和妹妹一起居住在宇宙殖民卫星香格里拉的捷多，平时和伙伴们一起从事宇宙废品回收工作。当幽谷的战舰阿伽玛停靠到香格里拉的时候，他与伙伴们就一起被卷入了幽谷以及新吉翁军的战斗中。与妹妹的失散、与新吉翁的新人类普露及强化人普露兹的遭遇等事件让捷多逐渐成长了起来。在最终决战的时候，他驾驶ZZ高达击败了新吉翁的指挥者哈曼，为第一次新吉翁战争打上了休止符。

能力进化表			
能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	77	133	193
射击	64	120	177
防御	56	112	170

出现条件

●Official Mode：最初即可选择

●Original Mode：完成Official Mode的捷多篇

固有技能 ニュータイプ、アーマーゲイン

可以发动固有合体SP攻击的角色 西洛克、哈曼、普露、普露兹、露



哈曼 ハマーン・カーン

出现条件

●Official Mode：完成Official Mode的捷多篇

●Original Mode：完成Official Mode的哈曼篇

固有技能 ニュータイプ、ハードストライク

可以发动固有合体SP攻击的角色 夏亚、卡缪、捷多

率领吉翁军残部盘踞在小行星基地阿克西斯的武装势力指挥者，她以扎比家的继承者米涅瓦・扎比为号召，成立了新吉翁军。格里普斯战役期间，她将阿克西斯移动到了地球圈内，加入了幽谷与泰坦斯之间的战局。当泰坦斯战败并失势后，她率领的新吉翁军则与捷多所在的幽谷部队形成了对抗的局面。作为指挥官，哈曼拥有极高的个人魅力以及强大的战斗能力。对于夏亚这个人，她有着爱恨混杂的复杂情感。

能力进化表			
能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	72	128	192
射击	92	148	198
防御	55	111	170

必杀技 和“《无双》系列”不同，本作是根据动画改编的，因此各角色的招式有不少都是有据可考的，玩过《机战》的玩家应该在游戏中找到很多惊喜。很多机体的最强技，在游戏中都以3级SP攻击的形式表现出来，如月光蝶、ウェイブライダー突击、ハイメガキャノン等等。



多蒙 ドモン・カッシュ

《机动武斗传G高达》的主角。他拥有世界最强武术家“红心之王”的称号，是殖民卫星格斗技的霸者。为了找到被哥哥京次夺走的恶魔高达、解除父亲所受的冷冻刑，他代表新日本来到地球参加高达武斗大会。在武斗大会的过程中，他遇到了很多值得交心的伙伴，也遇到了许多阴险狡诈的敌人。最后，他领悟了更强大的力量，战胜了自己的师傅东方不败而取得了大会的冠军。决战之时，他驾驶神高达在宇宙击坠了恶魔高达，并救回了自己的爱人。

能力进化表

能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	88	144	200
射击	40	96	160
防御	84	140	200

出现条件

- ●Official Mode：不可使用
- ●Original Mode：最初即可选择

固有技能：流派・东方不败、ハードストライク

可以发动固有合体SP攻击的角色：东方不败、米利亚德、普露



东方不败 マスターアジア

新香港的高达武斗会代表，被称为“亚洲尊者”的武术高手，同时他也是多蒙的师傅、上一代的红心之王。最初以协助者身分出现的东方不败逐渐表露出了自己真实的目的：肃清地球上的人类，通过恶魔高达的DG细胞令地球环境得到再生。在最后决战的生死斗中，东方不败的尊者高达败在了多蒙的神高达手下。而此时已经病重不治的东方不败也终于领悟到了人类本身也是自然的一部分，在把未来托付给多蒙这样的年轻人后，东方不败死在了朝阳的灿烂光芒中。

能力进化表

能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	94	150	200
射击	48	104	168
防御	76	132	192

出现条件

- ●Official Mode：不可使用
- ●Original Mode：完成Orijinal Mode的多蒙篇

固有技能：流派・东方不败、プレッシャー

可以发动固有合体SP攻击的角色：多蒙、希罗、杰利德



希罗 ヒイロ・ユイ

《新机动战记高达W》的主角。地球攻击作战“陨石行动”中被送往地球的5名高达少年中的一名。作为特务人员，希罗是一名能够不受感情左右而将任务最优先实行的出色士兵。然而，在他降落地球的时候，他遇到了一名与自己完全生活在两个世界的少女莉莉娜。在与莉莉娜接触的过程中，希罗逐渐找回了自己身为一个人而缺少的东西，心中终于明白了“遵循自己的感情而活，才是人类正确的生活方式。”

能力进化表

能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	68	124	181
射击	84	140	200
防御	66	122	179

出现条件

- ●Official Mode：不可使用
- ●Original Mode：最初即可选择

固有技能：ゼロシステム适应、スナイプ

可以发动固有合体SP攻击的角色：东方不败、米利亚德、杰利德



米利亚德 ミリアルド・ピースクラフト

被称为闪光男爵的地球圈统一连合的军人，他的真实身分却是完全和平主义国家桑克王国的王子、莉莉娜的哥哥。国家解体后他隐姓埋名加入了军队。以陨石行动为开端的战争爆发后，米利亚德舍弃了“塞克斯”的化名，以本名成为了革新组织“白色獠牙”的指挥者。为了结束战争，他甚至要将殖民卫星推向地球。在与前来阻止自己希罗激战之后，米利亚德从人们的面前失去了踪影。

能力进化表

能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	78	134	192
射击	70	126	188
防御	78	134	190

出现条件

- ●Official Mode：不可使用
- ●Original Mode：完成Original Mode的希罗篇

固有技能：ゼロシステム适应、スカイアイ

可以发动固有合体SP攻击的角色：多蒙、希罗、普露



罗兰 ロラン・セアック

《Turn A高达》的主角。移居月球的人类“月之民”的少年，作为侦察地球环境是否可以居住的先锋队而被派遣潜入地球。当月之民与地球居民发生武装冲突的时候，罗兰偶然搭乘上了从石像“白色人偶”中出现的Turn A高达，代表地球一方与自己的同胞月之民展开了战斗。在同为人类的地球月球双方的战斗不断激化的过程中，隐藏在地球文化荒废背后的黑历史逐渐被揭开了真面目。最终，在双方的努力下，月球和地球达成了和解。

能力进化表

能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	60	116	178
射击	50	106	172
防御	84	140	200

出现条件

- ●Official Mode：不可使用
- ●Original Mode：最初即可选择

固有技能：ムーンレイス、アーマーゲイン

可以发动固有合体SP攻击的角色：艾玛、普露兹



艾玛 エマ・シーン

隶属于连邦军内以扫荡吉翁军残部为目的的泰坦斯派，但是她对于该组织非人道的做法产生了疑问，从而投降了反地球连邦组织幽谷。由于她身为职业军人的意识十分坚定，所以在纪律性比较松散的幽谷队伍中显得比较特殊。同时，身为女性的包容力以及温柔又使得她成为了卡缪等人难得的理解者，深得同伴的信赖。幽谷的拉迪什号战舰舰长汉肯对艾玛多次表达了爱意，不过艾玛直到最后都一直保持着暧昧的态度，没有明确回应。

能力进化表

能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	50	106	158
射击	68	124	180
防御	72	128	192

出现条件

- ●Official Mode：不可使用
- ●Original Mode：完成Official Mode的夏亚篇及Original Mode的罗兰篇

固有技能：エリート、スカイアイ

可以发动固有合体SP攻击的角色：卡缪、罗兰、普露兹

必杀技台词

神高达的1级SP攻击为爆烈神威指，2级为超级霸王电影弹，3级为石破天惊拳。不过在发动这些热血的必杀技时正常情况下是听不到多蒙念必杀技名字的，如此一来给我们的感觉自然是大打折扣。其实只要发动HYPER SP攻击，就可以听到对应的台词了。



杰利德 ジェリド・メサ

隶属于泰坦斯的精英机师。他对自己的地球出身者的身分有着极高的优越感，对于宇宙移民者存在差别待遇的思想。在Side 7，他因为嘲笑卡缪的名字而被卡缪痛打了一拳，从此他的命运就发生了转折。在战场上，他数次与卡缪交锋，然而却总是无法获胜，他的老师、友人和恋人也一个个在战斗中丧生。即使如此，他还是执着地为了复仇而向卡缪发起挑战。在最终决战，他终于彻底败给了卡缪，连自己的性命也赔了上去。

能力进化表

能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	64	120	180
射击	64	120	182
防御	84	140	198

出现条件
●Official Mode：不可使用
●Original Mode：完成Official Mode的卡缪篇及Original Mode的希罗篇、或完成Original Mode的东方不败篇

固有技能	エリート、オーラバースト
可以发动固有合体SP攻击的角色	东方不败、希罗



普露 エルピー・プル

新吉翁军将官格雷米指挥下的新人类机师。她偶然与捷多相遇，并成为了好朋友。后来她一度被格雷米洗脑，不过在捷多的努力说得下最终加入了幽谷。虽然作为机师的能力很高，她的性格却始终是一名任性的少女。面对一心只考虑妹妹的捷多，普露做出了无谋的行动，从而给大家带了危险。最终，她为了救捷多而与自己的克隆体普露兹展开了战斗，结果在战斗中丧生。

能力进化表

能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	44	100	159
射击	80	118	189
防御	62	118	182

出现条件
●Official Mode：不可使用
●Original Mode：完成Official Mode的捷多篇及Original Mode的多蒙篇、或完成Original Mode的米利亚德篇

固有技能	ニュータイプ、インパルス
可以发动固有合体SP攻击的角色	捷多、多蒙、米利亚德、露



普露兹 プルツー

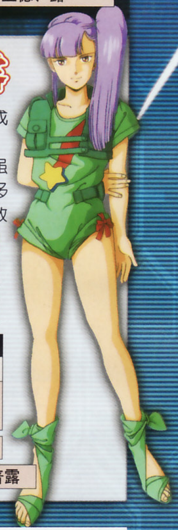
格雷米指挥下的新人类机师，但实际上是新人类普露的克隆体之一，其名字的含义是"普鲁2号"。因为经过强化人调整，所以普露兹的战斗能力与普露相等，甚至超过了普露。但是其反面效果就是她经常会被头疼的症状所困扰。虽然普露兹让捷多等人吃够了苦头，但是她在最终决战的时候还是被捷多说得而告别了格雷米。体力消耗过大的她在最后关头用自己全部的力量给捷多的伙伴们指出了逃生的道路，但是她自己也力竭而亡。

能力进化表

能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	54	110	171
射击	74	130	188
防御	73	129	191

出现条件
●Official Mode：不可使用
●Original Mode：完成Original Mode的罗兰篇及普露篇

固有技能	强化人间、スマッシュヒット
可以发动固有合体SP攻击的角色	捷多、罗兰、艾玛



ルー・ルカ 露

幽谷的志愿兵。当捷多换乘上ZZ高达后，她就成为了Z高达的主要机师。因为她年纪比捷多等人大，而且是正规士兵，所以经常表现出保护者的姿态。虽然这经常引起伙伴之间的小矛盾，但是她最终和捷多等人建立了不可动摇的信赖关系。对于中意自己的敌将格雷米，露没有表现出犹豫的态度。战争结束后，她和捷多一起参加了木星船团，展开了飞向木星圈的旅程。

能力进化表

能力	Lv1	Lv15	Lv30
格斗	56	112	170
射击	62	118	181
防御	63	119	179

出现条件
●Official Mode：不可使用
●Original Mode：完成Official Mode的哈曼篇及Original Mode的捷多篇、或完成Original Mode的西洛克篇

固有技能	ニュータイプ、プラッシャー
可以发动固有合体SP攻击的角色	西洛克、捷多、普露

机体分析

游戏中玩家可操纵的机体一共有18台。在完成各个角色的剧情关卡之前，每个角色所操纵的机体是随关卡固定的。只有当该角色剧情关卡全部完成以后，玩家才可以任意选择机体进行换乘。（注意官方模式和原创模式是分开算的）

这一部分将对游戏的各个可操纵机体进行分析。（高达Mk－Ⅱ和卡碧尼Mk－Ⅱ各有两种颜色版本，由于其招式、性能基本没有差别，因此分别归类在一起。）每台机体的分析内容包括使用条件、最适合该机体的机师、机体性能评价、机体的参数表和招式性质。

招式性质中，会注明每个动作是格斗还是射击，以方便玩家调配装备。部分招式会包含两个部分，如元祖高达的1级SP攻击，开始的连刺算格斗，扔出去的光枪算射击，对于这样的招式也会特别注明。全部机体的□12连击都算格斗，△和空中△都算射击，爆发冲刺算格斗，冲刺攻击算格斗（仅Z高达的第3段冲刺攻击算格斗→射击）。为节省篇幅，仅在后文列出C2、C3、C4和4级SP攻击的性质。



武者Mk－Ⅱ 武者Mk－Ⅱ

●招式性质

招式	性质
C2	格斗
C3	格斗
C4	格斗
1级SP	格斗
2级SP	格斗
3级SP	格斗
4级SP	格斗

PS2版新增的角色，来自"《SD高达》系列"。本作Original Mode的剧情中，和武者高达一样是一台拥有自我意识的特殊MS。能够选择自己的主人，平时爱说一些俏皮话，和武者高达比起来是两种完全不同的风格。在故事的最后与武者高达同归于尽。

武者Mk－Ⅱ拥有顶级的格斗数值，招式也全部是格斗系的，因此让多蒙、东方不败等擅长格斗技的角色来开会相当合适。招式中C3的最后附加全方位攻击，是值得推荐的招式。1级SP攻击为向前方的快速突刺，对单体性能良好。2级SP攻击范围超大，不过因为前面会将敌人击飞，因此威力不大，用来压制据点不错。

●最佳机师

阿姆罗、多蒙、东方不败

●机体性能

攻击力	A	防御力	B
攻击范围	S	连击能力	B
机体速度	B	上手度	A

一年战争的悲哀 阿姆罗可以说是《高达》里最强的机师之一，但由于本作没有收录《逆袭的夏亚》的剧情，因此阿姆罗从头到尾都只有元祖高达作为专属机体。他的死对头夏亚虽然也没有沙扎比可用，但至少还有一台百式聊以自慰。看着剧情中从头到尾开着元祖高达的"骡子"，真为他叫屈啊！

高达

ガンダム

使用条件	最初即可选择
最佳机师	阿姆罗、夏亚、米利亚德

机体性能

攻击力	C	防御力	A		
攻击范围	B	连击能力	A		
机体速度	C	上手度	S		

共通参数

格斗最大值	173
射击最大值	182
防御最大值	190
耐久力成长	390→750
推进力成长	250→720
移动速度成长	E→B
冲刺速度成长	E→B



一年战争期间，地球连邦军为了对抗吉翁军而秘密开发的连邦军最初的MS。新型装甲材料高达尼姆合金、小型化及轻量化成功的核融合炉使得这台机体拥有了拔群的运动性以及作战能力。元祖高达在一年战争期间的活跃使得它成为了人类心目中的一个传说，后续的众多名机也都纷纷模仿其外形，并冠以"高达"之名。

本作中，高达依然是一台泛用性很高的机体。虽然机体的格斗、射击能力并不算特别高，移动速度和推进器的使用时间上也存在一些问题，但是机体的装甲和耐久力比较优秀，配合上攻击速度很快、范围较广的招式，综合性能仍然非常优秀，而且很容易上手。

招式性质

C2	格斗
C3	射击
C4	格斗
1级SP	格斗→射击
2级SP	格斗
3级SP	射击
4级SP	射击

夏亚专用扎古

シャア专用ザク



使用条件	完成Official Mode夏亚篇
最佳机师	夏亚、哈曼、多蒙

共通参数

格斗最大值	194
射击最大值	170
防御最大值	156
耐久力成长	240→600
推进力成长	250→700
移动速度成长	C→S
冲刺速度成长	C→S

*注：夏亚搭乘时机体初始耐久力为440。

招式性质

C2	格斗
C3	格斗
C4	射击
1级SP	格斗
2级SP	格斗
3级SP	射击
4级SP	射击

机体性能

攻击力	B	防御力	D
攻击范围	D	连击能力	C
机体速度	S	上手度	C

吉翁军杰作量产机扎古Ⅱ的夏亚专用强化版，红色的涂装以及头部的角状天线是其最大的特征。经过专门调整的机体性能比普通量产型提升了30%，配合夏亚高超的操纵技术，本机在宇宙空间的行动速度甚至可以达到普通机体的3倍！在阿姆罗刚刚搭乘高达的阶段，夏亚凭借个人技术甚至一度超越了机体性能之间的差异，与高达打成了平手。

本作中，本机以及顶级的格斗能力、攻击速度和移动速度而很有原作"三倍速"的感觉。不过机体的防御能力极低，如果不注意防御及回避很容易在混战中被击坠。同时，移动速度和攻击速度过高也导致机体操纵比较困难，加上攻击范围不大，使得本机总体上偏向上级玩家。

夏亚专用勇士

シャア专用ゲルググ



使用条件	完成Official Mode夏亚篇
最佳机师	夏亚、多蒙、米利亚德

招式性质

C2	格斗
C3	射击
C4	格斗
1级SP	格斗
2级SP	格斗
3级SP	射击
4级SP	格斗

机体性能

攻击力	B	防御力	B
攻击范围	C	连击能力	D
机体速度	D	上手度	C

吉翁军最初将光束来福枪作为标准配备的机体，是一年战争末期的机体，由于生产数量限制，因此多配备给了指挥官级别的机师。除了光束来福枪以外，夏亚专用勇士还配备了大型盾牌以及双头光束刀。此机虽然是量产化之前生产的机体，不过除了涂装采用了夏亚红之外，其性能和普通量产型并没有差别。

共通参数

格斗最大值	181
射击最大值	174
防御最大值	190
耐久力成长	290→650
推进力成长	250→710
移动速度成长	E→A
冲刺速度成长	E→B

游戏中的夏亚专用勇士可以说是一台非常平庸的机体，机体的各项参数都比较普通。而且此机体的攻击速度、移动速度都很慢，加上攻击范围不高，因此对付远距离攻击比较吃力。双头光束刀的横向范围比较广，因此混战时可以攻击到很多杂兵，这是为数不多的优点。

高达Mk-Ⅱ

ガンダムMk-Ⅱ

泰坦斯作为下一代主力候补而独立开发的MS，是对元祖高达进行再设计的泛用型MS，同时也是第二代MS中最初采用可动骨架的机体。不过由于当时的连邦军和泰坦斯没有精炼新型高达尼姆合金的技术，使得机体在装甲方面有所欠缺。泰坦斯制造的3台测试机原本为黑色系涂装，被幽谷夺取后更换为了更加接近元祖高达的白色系涂装。

总体综合性能在水平线以上的机体。格斗、射击虽然只达到平均水准，但是SP攻击的攻击力却很高。另外，机体移动速度不够快，而且推进器使用时间也不长，因此能够加快回复推进器槽的"エリート"技能十分有效。蓄力攻击以及SP攻击的动作比较独特，因此需要一定时间才能掌握其用法。

招式性质

C2	格斗→射击
C3	格斗→射击
C4	射击
1级SP	格斗→射击
2级SP	射击
3级SP	射击
4级SP	射击

共通参数

格斗最大值	183
射击最大值	191
防御最大值	191
耐久力成长	290→650
推进力成长	250→730
移动速度成长	E→A
冲刺速度成长	D→B

*注：露驾驶黑色版时初始射击值为102、初始防御值为100。



机体性能

攻击力	B	防御力	C
攻击范围	B	连击能力	D
机体速度	C	上手度	C

使用条件	白色版初期即可选择。黑色版需完成Official Mode卡缪篇及Original Mode希罗篇，或者完成Original Mode东方不败篇。
最佳机师	夏亚、杰利德、普露兹

原创模式 Original Mode的剧情尽管是完全原创的，不过编剧很好地把原作的精神贯穿起来，玩起来很有《机战》的大杂烩感觉。其中不同作品的主角见面时的过场动画更是每个原作爱好者不容错过的。大家千万不要打完Official Mode就收手了。

Z高达
Zガンダム



以卡缪的设计草案及高达Mk－Ⅱ的可动骨架为原点，阿纳海姆公司开发出了这台可变形的MS。MA的战斗机形态可以实现单机突入大气层的行动。机体配备有大口径的高能米伽粒子发射器，在火力方面也很出色。而实验性质的生化感应装置使得机师的思考能够更加直接地反映到机体的动作上，在操作性上也无可挑剔。

可变形、高攻速、移动快，加上光束来福枪等多种方便的射击武器，使得本机在游戏中能够实现快速的游击战法。配合射击能力高的角色，机体的射击性能将被充分发挥出来。不过机体的耐久力(HP)很低，建议让有技能“アーマーゲイン”的机师来驾驶。另外，实为4段的冲刺攻击是其最大特征。

●使用条件 初期即可选择

●最佳机师 阿姆罗、卡缪、罗兰

●招式性质

C2	射击
C3	格斗
C4	格斗
1级SP	射击
2级SP	射击
3级SP	格斗
4级SP	格斗

●机体性能

攻击力	A	防御力	C
攻击范围	A	连击能力	B
机体速度	S	上手度	A

●共通参数

格斗最大值	173
射击最大值	200
防御最大值	182
耐久力成长	290→670
推进力成长	350→830
移动速度成长	C→S
冲刺速度成长	C→S

*注：卡缪搭乘时耐久力初期值为330。

百式
百式



●共通参数

格斗最大值	184
射击最大值	191
防御最大值	170
耐久力成长	340→700
推进力成长	350→820
移动速度成长	D→A
冲刺速度成长	D→A

●招式性质

C2	射击
C3	格斗
C4	格斗
1级SP	格斗
2级SP	射击
3级SP	射击
4级SP	射击

●机体性能

攻击力	B	防御力	C
攻击范围	A	连击能力	D
机体速度	B	上手度	D

●使用条件 完成Official Mode夏亚篇第1关

●最佳机师 阿姆罗、夏亚、哈曼

幽谷和阿纳海姆公司共同开发的MS。最初这台机体是作为可变形的德尔塔高达而开发的，但是因为未能解决变形时骨架的强化问题而取消了变形机构，成为了现在的百式。机体本身是作为幽谷王牌科瓦特罗(夏亚)的专用机而开发的，采用了独特的金色涂装。机体的外部武器米伽粒子火箭发射器具有一击破坏一个舰队的强大火力。

游戏中，百式的动作和它的颜色一样显得十分特别，灵活多变的姿势使得它更像是一名战士而不是机体。不过在华丽的背后，这也意味着它的操作并不是那么容易上手的。不过机体的防御力不高，幸好有较高的耐久力加以平均。升至10级后防御力可以达到平均水准以上，因此可以算大器晚成的机体。

吉欧
ジ・O

●使用条件 完成Official Mode卡缪篇

●最佳机师 阿姆罗、哈曼、杰利德

西洛克在木星船团内设计、开发的重型MS，和当时地球圈的机体差别很大。虽然外表看起来十分笨重，但是机体各部位都装备了助推器，因此也拥有不错的机动力。机体搭载了生化感应装置，配合西洛克强大的新人类能力，可以发挥出超常的能力。

机体的攻击速度、移动速度都很慢，不过其推进器使用时间很长，因此可以通过连续冲刺来进行移动。机体的攻击范围很广，加上攻击回数很多，因此在面对很多敌人的时候十分轻松。加快推进器使用时间回复的“エリート”技能对于这台机体来说十分有用。本机的抗击打性能良好，受到轻微攻击不会产生硬直。



●共通参数

格斗最大值	181
射击最大值	192
防御最大值	181
耐久力成长	390→750
推进力成长	550→1000
移动速度成长	E→B
冲刺速度成长	E→B

●机体性能

攻击力	B	防御力	A
攻击范围	A	连击能力	B
机体速度	D	上手度	B

●招式性质

C2	格斗
C3	格斗
C4	格斗
1级SP	格斗
2级SP	射击
3级SP	格斗
4级SP	射击

卡碧尼
キュベレイ

●使用条件 完成Official Mode捷多篇

●最佳机师 阿姆罗、夏亚、卡缪



●共通参数

格斗最大值	174
射击最大值	200
防御最大值	171
耐久力成长	340→710
推进力成长	450→910
移动速度成长	C→S
冲刺速度成长	C→S

●招式性质

C2	格斗
C3	格斗→射击
C4	射击
1级SP	射击→格斗
2级SP	格斗
3级SP	射击
4级SP	格斗

●机体性能

攻击力	B	防御力	C
攻击范围	A	连击能力	C
机体速度	A	上手度	A

对吉翁军的新人类专用MA爱尔迈斯进行再设计的机体，是新吉翁军的新人类专用机体。脑波增幅装置塞克缪可以扩大机师的思念波，并将其传达给远距离操作的攻击炮台“浮游炮”，从而实现难以预测攻击轨道的全方位攻击。肩部的装甲内藏有推进器，使得卡碧尼拥有极高的机动力。

机体的攻击力不高，但是其攻击范围十分大，因此在对抗大批量产机的时候具有很多优势。防御力和耐久力都不突出，因此选择回避攻击更加安全一些。机体总体性能十分优秀，攻击速度和移动速度都很突出，招式方面也没有太多问题，但1级以上的SP攻击需要练习。没有ニュータイプ或强化人间能力的机师驾驶时，C4、1级SP攻击、3级SP攻击将不能使用浮游炮。

热血G高达 强烈推荐多蒙的Original Mode。多蒙和东方不败的师徒之情本来就已经很热血了，这次又摊上了一堆同伴在一旁煽情。最终决战时，多蒙、普雷和米利亚德一起念出“流派东方不败 王者之风 全新系列 天破侠乱”时，你丝毫不会觉得怪异。

ZZ高达

ZZガンダム



●使用条件　完成Official Mode捷多篇第一关

●最佳机师　夏亚、捷多、杰利德

●共通参数	
格斗最大值	180
射击最大值	190
防御最大值	195
耐久力成长	440→790
推进力成长	450→900
移动速度成长	E→B
冲刺速度成长	E→C

●机体性能			
攻击力	A	防御力	S
攻击范围	A	连击能力	C
机体速度	C	上手度	C

●招式性质	
C2	格斗→射击
C3	格斗→射击
C4	格斗
1级SP	格斗→射击
2级SP	射击
3级SP	射击
4级SP	射击

由3个部分合体而成的可变形MS。虽然ZZ的代号与Z有一定继承性，但是设计理念却完全不同。比起更擅长高速移动战的Z高达，ZZ高达更加推崇大火力和重装甲，更像是一个可移动的大型炮台。头部的高能米伽粒子加农炮和高能光束军刀都是ZZ高达的招牌武器。

机体的攻防能力都很高，攻击范围也很广，因此在对量产机的战斗中将有很大优势。不过，高攻击力的反面就是很低的攻击速度和移动速度，虽然移动方面可以通过变形来弥补，但是攻击时却很容易遭到敌人反击而导致攻击中断。1级和3级的SP攻击非常有效，因此要练好中间的2级SP攻击来过渡。

神高达

ゴッドガンダム

●使用条件　初期即可选择

●最佳机师　卡缪、多蒙、东方不败



作为闪光高达的后继机体而开发的机动斗士，能够通过Mobile Dress系统完全再现机师的动作。机体搭载有被称为HYPER MODE的机能，发动时机体背部的冷却翼将展开，并发出金色的光辉，同时机体的性能也会得到飞跃性的提升。

和原作一样，游戏中这台机体也特别强化了格斗性能，其中尤其以C4为代表，其他方面的性能也在平均线以上。此机体缺少能够攻击远距离敌人的招式，必须近身以后才能展开有效的攻击。多蒙和东方不败都是很适合驾驶这台机体的人，而卡缪则是因为拥有“スナイプ”技能和较高的能力值，而同样能够充分发挥机体能力

●招式性质	
C2	格斗
C3	格斗
C4	格斗
1级SP	格斗→射击
2级SP	格斗
3级SP	格斗
4级SP	格斗

注：技能スナイプ对C4有效。

●共通参数	
格斗最大值	200
射击最大值	161
防御最大值	174
耐久力成长	340→715
推进力成长	550→100
移动速度成长	D→A
冲刺速度成长	D→A

●机体性能			
攻击力	S	防御力	B
攻击范围	B	连击能力	C
机体速度	A	上手度	A

尊者高达

マスターガンダム

东方不败的座机九龙高达在DG细胞的作用下进化而成的机体。DG细胞的邪气和东方不败的霸气使得本机成为了一台独一无二的机体。东方不败通过尊者高达所使用出来的种种招式不仅华丽，在命名上也充满了港式武侠的风格，对中国玩家来说很有亲切感。

和神高达一样，本机也是特别强化了格斗性能的机体，而且尊者高达的射击武器更少。不过机体的格斗性能可以配合其优秀的移动速度，通过冲刺快速冲进敌阵、接近敌人，从而实现高速格斗战。由于缺少明显的范围技，需要玩家以自己的技术来弥补。

●使用条件　完成Original Mode多蒙篇

●最佳机师　阿姆罗、多蒙、东方不败



●招式性质	
C2	格斗
C3	格斗
C4	格斗
1级SP	格斗
2级SP	格斗
3级SP	格斗
4级SP	格斗

注：技能スナイプ对C4有效；3级的HYPER SP攻击会变为两段，第二段为射击。

●共通参数	
格斗最大值	200
射击最大值	173
防御最大值	172
耐久力成长	390→760
推进力成长	350→800
移动速度成长	C→A
冲刺速度成长	C→A

●机体性能			
攻击力	S	防御力	C
攻击范围	A	连击能力	B
机体速度	A	上手度	B

飞翼高达零式

ウィングガンダムゼロ

●使用条件　初期即可选择

●最佳机师　夏亚、哈曼、希罗



●招式性质	
C2	格斗→射击
C3	格斗
C4	射击
1级SP	射击
2级SP	射击
3级SP	射击
4级SP	射击

●机体性能			
攻击力	B	防御力	B
攻击范围	A	连击能力	B
机体速度	A	上手度	S

●共通参数	
格斗最大值	175
射击最大值	200
防御最大值	200
耐久力成长	340→720
推进力成长	450→920
移动速度成长	D→A
冲刺速度成长	D→B

《新机动战记W高达》中由5博士所开发的高达中的1台，是可以变形的MS。机体所搭载的Zero System具备一定的未来预测能力，搭乘者可以预见左右战局的未来。但是这个系统对于机师的精神会造成很大负担，普通的机师很可能因此丧失自我。机体武装中的两挺爆击来福枪具有极高的威力，可以一击破坏宇宙殖民卫星。

它的射击武器十分强大，其SP攻击堪称最强，对单对全均有奇效，演出效果也相当惊人。当机体等级达到10级时，机体的各项性能都会得到大幅度提升，射击和防御都可以达到最高级别的200。最终，其攻击力、攻击范围和机动能力都能达到令人惊异的水平，使用起来更是十分顺手！PS2版中本机的普通攻击性能下降，但依然配得上最强之名。

千人斩　和《无双》系列一样，本作在完成千人斩时，机师同样会说出特殊台词，不过这次的台词不是“我才是真正的高达无双”，而是来自于原作中的台词。如卡缪千人斩的台词就是那句经典的“抵抗是没有用，为什么还不明白呢！”（好像还挺适合的）



艾匹昂高达 ガンダムエピオン

●招式性质	
C2	格斗
C3	格斗
C4	格斗
1级SP	格斗
2级SP	格斗
3级SP	格斗
4级SP	格斗

●机体性能			
攻击力	A	防御力	A
攻击范围	B	连击能力	S
机体速度	A	上手度	A

●共通参数	
格斗最大值	193
射击最大值	162
防御最大值	200
耐久力成长	340→700
推进力成长	450→930
移动速度成长	D→A
冲刺速度成长	D→A

●使用条件 完成Original Mode希罗篇

●最佳机师 多蒙、东方不败、杰利德

OZ元首托列兹制造的决斗用高达，设计时参考了托尔基斯以及其他高达系MS的数据。本机与飞翼高达零式一样搭载了Zero System，机体性能方面也能够与其匹敌。不过机体完全体现了托列兹本人的美学，完全没有内置或外挂任何射击武器。

格斗武器的数量虽然不多，但是机体的招式本身十分优秀。C1后可以接爆发冲刺是其最大特征，配合较高的格斗能力，只要反复进行冲刺攻击与C1的连携即可达到很高的连击数。虽然机体缺少攻击远距离敌人的武器，但是配合变形以及较高的速度，可以快速接近敌人展开攻击。高防御也使得机体在混战中的生存率得到了保证。



Turn A高达 Turn Aガンダム

据记载一度毁灭了人类文明、将其封印在黑历史中的传说的机体。机体采用了多种高科技，除了优秀的I-Field防御能力外，通过纳米机器还能够实现自我修复并发动月光蝶系统。历经漫长的时间后，从石像中出现的本机依然拥有极高的战斗能力，可见其完成度之高。

格斗、射击能力很平均，招式配置上也很平均。虽然移动速度不够快，但是较长的推进器使用时间令连续冲刺可以弥补这一缺点。攻击速度和攻击范围都很广，加上防御力和耐久力都是顶级水准，使得本机在作战时无论攻防都很得心应手。虽然攻击力一般，但是在使用上却很容易上手。3级SP攻击月光蝶对量产机有一击必杀的威力。



●共通参数	
格斗最大值	183
射击最大值	182
防御最大值	200
耐久力成长	440→800
推进力成长	550→990
移动速度成长	E→B
冲刺速度成长	E→C

●招式性质	
C2	格斗
C3	射击
C4	射击
1级SP	射击
2级SP	格斗
3级SP	格斗
4级SP	格斗

●机体性能			
攻击力	C	防御力	S
攻击范围	A	连击能力	A
机体速度	C	上手度	S

●使用条件 初期即可选择

●最佳机师 阿姆罗、卡缪、杰利德

卡碧尼Mk-II キュベレイMk-II

以哈曼搭乘的卡碧尼试作1号机为蓝本，性能方面进行员调整而制造的MS。普露搭乘黑色的2号机，普露兹搭乘红色的3号机。虽然基本性能略逊于哈曼的1号机，但是整体上并没有太大分别。身为新人类的普露和强化人的普露兹同样可以使用浮游炮进行攻击。

游戏中的两台卡碧尼Mk－II在武器和招式的配置上与哈曼的白色版是完全一样的。但是机体的性能参数上总体要逊于白色版，尤其是格斗值变成了所有机体中最低的。不过机体射击能力依然很高，所以并不影响浮游炮的发挥。需要注意的是，卡碧尼Mk－II的浮游炮同样需要技能"ニュータイプ"或"强化人间"才能使用。

●使用条件 黑色版需要完成Official Mode捷多篇及Original Mode多蒙篇，或者完成Original Mode米利亚德篇；红色版需要完成Original Mode普露篇及罗兰篇

●最佳机师 希罗、米利亚德、杰利德

●机体性能			
攻击力	C	防御力	C
攻击范围	A	连击能力	C
机体速度	A	上手度	A

●共通参数	
格斗最大值	160
射击最大值	200
防御最大值	180
耐久力成长	340→700
推进力成长	450→900
移动速度成长	C→S
冲刺速度成长	C→S

●招式性质	
C2	格斗
C3	格斗→射击
C4	射击
1级SP	射击→格斗
2级SP	格斗
3级SP	射击
4级SP	格斗



武者高达 武者ガンダム

●使用条件 初期即可使用

●最佳机师 阿姆罗、多蒙、东方不败

●招式性质	
C2	格斗
C3	格斗
C4	格斗
1级SP	格斗
2级SP	格斗
3级SP	格斗
4级SP	格斗

来自《SD高达》系列、经过著名机械设计师角木肇重新设计的武者高达，正式的名字为"真武者顽驮无"。本作Original Mode的剧情中，武者高达是一台拥有自我意识的特殊MS。据说它与神秘行星的传说"能够实现一切的力量"有着极深的关系。

本机的射击武器很少，射击性能也比较一般。但是除此以外它的所有性能几乎都是最高级别的——除了移动速度，即使升至10级其移动速度也不会提升很多，只能依靠冲刺来弥补这一缺点。机体本身格斗性能就很高，配合格斗能力高的多蒙、东方不败更是如虎添翼。C4可以作为主力技，犹如前田庆次般的1级SP攻击也相当不错。



●共通参数	
格斗最大值	200
射击最大值	185
防御最大值	200
耐久力成长	440→800
推进力成长	550→1000
移动速度成长	C→B
冲刺速度成长	C→C

●机体性能			
攻击力	S	防御力	S
攻击范围	S	连击能力	B
机体速度	C	上手度	S

结束语 作为两个次世代版都玩过的玩家，第三次重操旧业的感觉实在不怎么样。不过一玩到那些热血的原创剧情、听到那些熟悉的经典音乐时，依然还是会感到一股莫名的激动。熟悉原作的人可以看看剧情和对话，不熟悉原作的人可以拿来发泄，向你强烈推荐。

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

一刀有话说

《鬼泣4》的热潮尚未退却，《战神 奥林匹斯之链》、《如龙见参》又如期杀到，这个三月俨然成为动作游戏玩家名副其实的春天。抛开一如既往"人挡杀人、佛挡杀佛"的耋托斯不谈，《如龙见参》的制作思路让本刀觉得格外有趣：让这些在玩家心目中已留下深刻印象的角色进入充满传奇色彩的战国时代，与大家耳熟能详的历史人物大演对手戏。这是什么？这不就是同人恶搞+Cosplay吗？作为SEGA在PS2时代打造的百万级品牌，"《如龙》系列"走上这条道路并不意外，因为如今同人文化的商业价值不可小觑。所以……大家也多投些同人稿吧，原创稿的比例实在是太大了(-_-)！



宁波·wellrex

把自己精心绘制的插画包装成游戏封面大概是wellrex同学的一大爱好。这次，久违的他带来的是《失落的奥德赛》的同人封面。画面虚实对比营造出来的鲜明层次感是作品的亮点，而细腻入微的局部刻画也很好地再现了人物的面貌。



上海·MORIA

一幅唯美路线的原创奇幻插画。对于画面主体人物——蓦然回首的精灵少女的描绘，作者显然下了一番工夫，造型设计和细节表现等都可圈可点。此外，丛林场景的神秘氛围也使作品更具表现力。



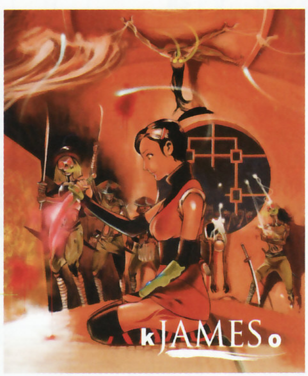
北京·miracle

"《王国之心》系列"的铁杆拥趸miracle同学又有新作与大家分享。"之所以每次都选这个题材，因为对该系列实在是太有爱了，不过这次画里的俩人的比例问题比较严重，可惜是画完的时候才发现的……"作者如是说。但本刀觉得作品中的人物倒是很接近写实比例，毕竟，索拉这样的半大孩子正长身体，说不定官方在未来的新作中也会逐渐让他进一步长高呢！



北京·CJH

光头造型有点像典韦，但气质完全不同，而且又拿着一把改装版的青龙偃月刀……左边这位到底是谁？据作者说这是因《355》引发灵感而绘制的原创武将。不得不承认，作者对官方插画风格进行了有效的学习和吸收，画风颇为神似。



潮州·许梓

作为PS2上第一款百万大作，《鬼武者》曾经为广大玩家津津乐道，而游戏中那位清爽干练的女忍者枫也给大家留下了深刻的印象。右边这幅同人作品，通过精心设计的场景，将人物的沉着冷静、处变不惊的特点表现得非常到位。



昆明·ZERO

虽然是临摹稿件，但可以看出作者对机械结构的把握较准确。上色方面对机体表面质感的刻画也比较令人满意。美中不足的是，利用电脑工具绘制的线条稍显僵硬。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40~100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



我们的目标是努力向上爬

世界树迷宫II　诸王的圣杯	Atlus	角色扮演
NDS　世界树の迷宫 II　－诸王の圣杯－		日版
2008 年 2 月 21 日	1 人	4980 日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

本作的难度比前作提升了不少，很多新接触的玩家都被初期的1F困住，以至于其损失了不少新玩家的拥护，其实系列的宗旨就是一开始被怪物虐待，之后再去战胜它以获得无法比拟的成就感。游戏本身的素质不错，但仍有许多值得大幅度改进的地方，如果制作厂商敢于加大容量把游戏做得更精美，地图和战斗表现得更丰富，相信会为系列的发展带来更喜人的局面。

文 好想sleep　编 晴天　美编 anubis

基本操作		
按键	迷宫	城镇
↑↓	前进／后退	选项移动
←→	左／右转向	选项移动
R	平行右移	向右切换角色
L	平行左移	向左切换角色
A	确定	
B	取消	
X	开启／关闭画图模式	
Y	开启队伍菜单	
START	中断存档（打开队伍菜单时有效）	
SELECT	游戏设定（打开队伍菜单时有效）	
触控笔	绘制地图、拖拽图标等	

通关时间：大约需要100小时。



队伍菜单

ITEM

使用道具，得到的素材和剧情道具也可以在这里查看。

SKILL

查看或使用已经获得的技能，在此界面中可以使用的技能一般为辅助恢复技能。

STATUS

查看人物状态，按A键可以查看角色技能的学习情况。

EQUIP

对角色的装备进行调整，每名角色可以装备一件武器和三件防具(可以为一件防具+两件饰品或三件饰品的组合)，另外游戏中也存在每种职业专用的装备。

CUSTOM

使用技能点数升级技能，1级的角色初始有3点，加上升级获得的点数(每升1级获得1点)，一共最高可以获得72点技能点(在不引退的情况下)。不过由于可以升级的技能太多，72点是完全不够用的，所以初期还是要针对敌人的情况来分配，必要时也可以使用“休养”来重新分配所有的技能点(代价为降低5级)。

PARTY

对角色的位置进行调整，前排的角色比较容易受到敌人攻击，所以应安排攻防高，且HP多的职业，后排角色遭到敌人攻击时只会受到约前排角色1/2的伤害。

QUEST

查看自己接受的主线任务和支线任务的完成情况。

意外的惊喜

最初进入游戏时，系统会询问玩家是否输入上一作通关后的密码，选择“YES”即会出现输入页面。如果没有的玩家也不用灰心，只要耐心地照着下面的文字输入，游戏一开始你便会拥有一个强力的饰品“エトリアの王冠”(HP+15、TP+15、全能力+2)：



そPえEAAそPさFLSえWてYEこ
ERSそEこゆまGもETいいTえEE
そHよれEEまSEえゆXEふのCきえ
EゆよEひPEえPこふまEかEEのZ

新手生存指南

职业解析

以下我们将给出每个职业的成长方向和技能点数的分配供玩家参考，其中上方的技能为每个职业的终结技，即通过战斗不断地累积头像下方的“Force槽”，达到100后才能在“SKILL”中选择。“Force槽”只要角色不死亡就会一直保留，因此后期可以故意在迷宫中将其积满，然后在BOSS战一开始便使用，以获得更大的优势。

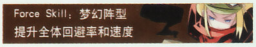
关于点数的配置，由于实际游戏中不同玩家的喜好以及配置队伍的差异，其实很难找到十全十美的方案。这里给出的都是比较实用的，但也并非完美，只是起到抛砖引玉的作用(バード、ペット随意性较大，顾没有列出)，以下以72点(初始3点+升级69点)为准：

基础能力成长		
名称	Lv	效果
HPブースト	10	提升最大生命值
TPブースト	10	提升最大TP值
STRブースト	10	提升物理攻击力
VITブースト	10	提升体力，影响防御
AGIブースト	10	提升行动速度，影响命中和回避
LUKブースト	10	提升幸运，影响物品掉落以及某些特技的命中、回避
TECブースト	10	影响属性攻击力
逃走率アップ	1	增加战斗中的逃跑几率，BOSS战无效



ソードマン（剑士）	
STR	10
TP	8
AGL	1
剣マスタリー	10
斧マスタリー	8
トルネード	10
ソニックレイド	5
レイスラッシュ	5
カウンター	5
ダブルアタック	10

由于在满级时ダブルアタック发动率在50%左右，カウンター发动率在40%左右，这样即便TP不足也可以靠普通攻击来弥补。缺点是攻击力不如用斧头高，而且防御力相对较低。



レンジアー（猎人）	
STR	10
TP	4
AGL	5
弓マスタリー	10
パワーショット	10
ダブルショット	10
サジタリウスの矢	10
先制ブースト	5
危険感知	3
アクトファースト	5

以速度为主的分配方案，这样的好处是不会被敌人偷袭，而且行动速度可以和剑士差不多。由于其拥有采集系的三种能力，所以初期也可以考虑用他来累积资金。

©ATLUS CO.,LTD.2007 ALL RIGHTS RESERVED.

Force Skill：完全防御
让敌人一回合内的所有攻击无效化

パラディン（圣骑士）	
HP	10
TP	7
盾マスタリー	10
TECブースト	10
オートガード	5
フロントガード	5
バックガード	5
フルガード	5
チョイスガード	5
マテリアルガード	5
リフレッシュ	5

3属性盾到达LV5可以完全吸收属性伤害，满级的フルガード则用来抵抗复数攻击。5级リフレッシュ可以解除任何异常状态，而且只消耗TP1，非常实用，缺点是自身的防御力不足，只能用装备来弥补。

Force Skill：超核热之术
超强力无属性的全体攻击魔法

アルケミスト（炼金术士）	
TP	10
TEC	10
物理マスタリー	10
解析	5
强斩の术式	5
压杀の术式	5
贯击の术式	5
核热の术式	5
回归の术式	5
炎／冰／雷マスタリー	1
炎／冰／雷の术式	3

游戏中的重炮手，除了三种属性的攻击魔法外，本作还增加了物理属性的魔法，优先习得“解析”能使针对敌人弱点的攻击伤害更大。后期使用物理魔法攻击敌方全体非常便利，但是却受到TP的限制。

Force Skill：太古の巫道
全员HP恢复，全耐性上升

ドクトルマグス（巫医）	
STRブースト	8
TECブースト	10
巫剑マスタリー	10
巫术マスタリー	10
ヒーリング	4
エリアヒール	2
巫术：鬼力化	5
巫术：拔化	3
巫术：转化	5
巫剑：睡攻大斩	10
巫剑：咒吸大斩	5

以和咒术师配合为前提的发展方向，转化和咒吸可以保证补给，睡攻则负责伤害输出，以TP无限获取来弥补低HP回复量。TEC可以保证命中和提高回复量，鬼力化可以提高其他职业的物理伤害。

Force Skill：オールボンテージ
让敌人在一定时间内无法行动

ダークハンター（黑暗猎人）	
TP	7
STR	10
LUK	10
鞭マスタリー	10
アナコンダ	5
レッグボンテージ	5
アームボンテージ	5
ヘッドボンテージ	5
エクスタシー	5
ジエンド	10

由于AGI成长比较高，加上专用装备的鞭子有出色的攻击速度，是绝对最先行动的角色，但很容易被敌人秒杀。ジエンド在满级时只要敌人的HP低于50％几乎必死，绝对是杀人的主力攻击技巧，而提升幸运是为了让各种异常状态的成功率更高些。

Force Skill：黄幡の咒言
让敌方全体陷入随机的异常状态

カースメーカー（咒术师）	
TPブースト	5
LUKブースト	10
TECブースト	5
咒言マスタリー	10
博识	5
变化の咒言	5
病毒の咒言	2
睡眠の咒言	5
罪咎の咒言	5
畏れよ、我を	5
命ず、自ら灭せよ	5
ペイントレード	10

出于减少无谓消耗考虑，建议舍弃降低敌人能力的发展路线，使用状态变化的魔法更容易干扰敌人的进攻，5点博识则在获得特殊掉落素材方面有很大帮助。如此分配点数也具备了恐惧控制和最强咒术ペイントレード，算是比较平衡的类型，LUK由于影响异常状态的成功率，所以对咒术师来说非常重要，必须学到满级。

Force Skill：至高的魔弹
具有一击必杀的超激威力

ガンナー（枪手）	
TP	10
STR	10
AGI	10
铳マスタリー	10
ブレイクショット	5
精密射击	1
フレイムショット	2
アイスショット	2
サンダーショット	5
チャージサンダー	8
跳弹	5
ドラッグバレット	4

3属性的魔法弹可以针对敌人的弱点进行攻击，チャージショット的伤害力比较可观，惟一的不足则是在发动过程中防御力会大幅度下降，必须要圣骑士掩护才行。跳弹无论在杂兵战还是BOSS战中都是快速消耗敌人体力的狠招。ドラッグバレット则负责解除我方全体的异常状态，但需同时佩带防止腕封的装饰品。

Force Skill：一闪
让全体敌人即死(低概率失败)

ブシドー（武士）	
STR	4
TP	10
上段の构え	10
ツバメ返し	10
卸し焰	5
鞘击	1
鬼炎斩	1
青眼の构え	7
雷跃突き	5
建御雷神	1
居合の构え	7
拔刀冰雪	5
细雪	1
死人の法	5

把TP上限提高到最大可以保证能够连续使用全体攻击，以应付各种战况，杂兵战中的绝对主力。BOSS战中依靠10级“ツバメ返し”也有可观的伤害。该职业最大的缺陷是防御力低，一旦被敌人攻击到就会陷入死亡的危机，需要圣骑士的单体保护。

Force Skill：超医术
回复全员HP和所有异常状态

メディック（药师）	
TPブースト	10
TECブースト	10
TPリカバリー	3
回复マスタリー	10
キュア	3
ヒーリング	4
フルヒーリング	5
エリアキュア	1
エリアヒール	1
エリアフルヒール	1
リザレクション	10
バインドリカバリ	5
フルリカバリ	5
レジストデッド	3
舍て身の医疗	1

担任队伍回复的中坚力量，独有的复活魔法“リザレクション”和增加怪物掉落物品几率的“博识”都是初期战斗必备的实用技能。3点TP回复可以提高全队的持续作战能力。フルリカバリ用来解除封印，但需同时佩带防止头封的饰品。

最初的冒险

进入“冒险者ギルド”选择“冒险者の登录”可以登录游戏中的角色，初期有11种职业供大家选择(第12种职业ペット需要在第5层击败剧情任务的BOSS，然后返回5层右侧曾经遇到过狼的地点，与其对话得到“信赖の首轮”才能使用，无论是战斗还是辅助，该职业都是玩家的得力助手)，而整个游戏最多可以登录30名角色。出击队伍里最多容纳5名队员，这里建议新手配备圣骑士(パラディン)、药师(メディック)、巫医(ドクトルマグス)、武士(ブシドー)、黑暗猎人(ダークハンター)，其中武士、黑暗猎人在前排，这对组合可以保证攻击力；圣骑士、药师、巫师在后排，这样可以同时兼顾回复和防御。

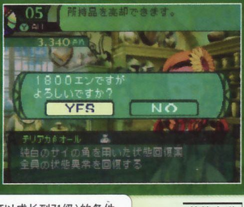
在编辑完队伍后，就可以进入城镇的各个场所：“フロースの宿”可以休息进行全回复(游戏中某些事件需要夜晚才能触发，因此可以选择“夜まで休憩する”只休息到夜晚)或记录存档；“公国药泉院”可以复活同伴和治疗异常状态；“シトト交易所”可以购买装备和道具(其中的“アリアドネの丝”是初期冒险的必备物品，使用后的效果为立即返回城镇)；“钢の棘鱼亭”可以接受任务(如果遇到无法完成的任务，进入接受任务的界面，在任务上确认并选择“YES”可放弃任务，但仍可以再次接受)、“ラガード公宫”可以接受主线任务和更新游戏图鉴。最重要的还是玩家初期就有500的资金，可以购买初期的廉价装备来提升自身的战斗力，以避免出去打不了几次战斗就得折返的尴尬境地。

关于赚钱



由于游戏初期很缺钱，所以在第1阶层(1～5F)可以和前作一样组成五人的猎人小队，技能全部升采伐和逃跑。并且利用三楼的树轴的柱子，去到3F的采伐点(B－1，E－1)进行采集，大约一次有4～500以上的资金入账。虽然有遇敌的可能性，但用装备等提高AGI，尽可能容易逃跑即可(也有被全灭的可能)。BOSS的刷新周期是14天，期间可以做些任务或者睡觉打发时间。

5F的BOSS在其中毒的状态下把它干掉会掉落特殊素材，之后可生产ザミエルボウ(攻击+181、力量+10、HP+40、售价231000)。10F的BOSS需要黑暗猎人来进行特殊击破，推荐使用即死攻击技能ジエンド，但要注意这个技能是必须当BOSS的HP小于50％才能成功，掉落素材可以生产战士的斧(攻击+196、火属性、售价267000)。



99级的梦幻队伍

本作未引退的角色和前作一样最多只能成长到70级，但只要利用每次引退都可以使等级上限+1(即70级的人物引退后，新角色可以成长到71级)的条件，如此反复要达成全员99级的梦想并不是不可能的哦。

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品位热门流行

可能大家都已经猜到了，近期最为火爆的游戏绝对非《战神 奥林匹斯之链》莫属，几个喜欢硬派动作游戏的小编玩得不亦乐乎。不过，作为杂食动物的我们自然不会死抱着一款游戏不放，这几天，有着"美剧虫子"之称的地狱伞兵一直在钻研《迷失》的同名改编游戏，他一再向我强调说，这是一款极为难得的由影视剧题材改编而来的高素质游戏。"成就犯"纱迦最近似乎减少了对《使命召唤4》的投入力度，目前他正沉迷于攻克新近的《偶像大师Live For You》和《无双大蛇》，本期他将带来自己的游戏心得。深深陷入《魔塔大陆2》中不能自拔的晴天同学将继续为大家讲述探索精神领域的要领，要知道，他本人现在已经是进行"精神领域沟通"的高手了，嘿嘿！

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

益智之谜 战神的挑战 让人入迷的《益智之谜》

首先要声明的是，这并不是一款新游戏，也不是什么惊天动地的大作，但它的PC汉化版却在编辑部疾速流行，占据了很多编辑中午的闲暇时光，甚至大伙还会交流心得，或是互不服气地对战上几把。事实上，这款由出产廉价游戏而闻名的厂商D3代理的益智游戏的确很容易受到轻视，但几乎所有接触到它的人都会被其深深吸引，欲罢不能。国外媒体给予了《益智之谜》"2007年度没人玩的好游戏"的趣味奖项，接下来就由我来简单介绍一下本作，顺便"扛旗"推荐！

原名	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords		
机种	多机种	类型	益智

《益智之谜》是一款以"三连珠"为游戏规则的益智游戏，就是交换相邻两个格子中的符号，让三个以上的同种符号直线相连将符号消去的方块游戏。此规则的代表作有《魔法宝石》，以及几年前我曾强力推荐过的《动物园管理员》。不过《益智之谜》是此类游戏的超级进化形态，其内容极为丰富，也极具创意。

游戏的世界观呈现出一种剑与魔法的中世纪风格，玩家可以在战士、骑士、法师等多种为玩家熟知的职业中选择自己喜欢的角色。游戏人设虽算不上特别精美，但也属于比较能为大众所接受的传统画风。在故事模式中，游戏俨然是一种益智+策略角色扮演的新类型，玩家在大地图的城堡与村庄之间移动，在完成主线与各种支线任务后，可以移动的范围也越来越大。因为任务数量众多，游戏通关一般在20小时以上，通关后也可将角色培养、要素收集或与其他玩家对战作为目的，将游戏继续进行下去，耐玩度绝对有保证。

游戏中有大量的角色扮演要素，如等级概念、能力数值提升、职业特性、属性、魔法特技等。还可以攻城略地，并在自己的城堡里添置各种设施，用于打造装备、学习魔法，在抓获野兽后，还能在城堡中将它们训练成坐骑，增加战斗中的某项能力。而这一切的一切，都是通过连珠游戏的方式来进行的，只是玩法上各有不同，将连珠的各种玩法（如限时对战、所有符号全消、指定消除某种符号等）全面囊括！

游戏最重要的玩法还是对战，玩家主要以消除画面中的骷髅符号来攻击对手，将对方体力削减至零即为胜利。消除其他符号可以增加相应颜色的属性值，相当于魔力(MP)的设定，各属性达到一定值后，就可以使用魔法或特技，可创造对自己有利的战况，或直接攻击对手。每种职业都有不同偏向性的魔法特技，而学习敌人身上的强力技能可以很大程度上弥补职业缺陷，这在游戏中后期十分重要。

本作涉及机种十分广泛，分别推出过PS2、PSP、Wii、NDS、X360(下载游戏)、手机等版本。我尝试过两个掌机版本，NDS版相较PSP版画面比较薄弱，但操作上有一定优越性，而且PSP版程序优化不足，稍稍华丽一点的魔法效果就会造成明显拖慢。因此，我在这里特别推荐PC中文版，文件大小不到70M，却有着精细的画面和相当不错的汉化水准，操作也比家用机版更为舒适，非常适合休闲放松时玩上一会儿。有兴趣的玩家可以去levelup.cn搜索下载。





穿越多莫斯 与同伴们体验劫后余生的孤岛生存



《迷失 穿越多莫斯》是根据美国ABC广播公司人气电视剧改编而成的游戏作品，游戏由育碧旗下最为著名的蒙特丽尔工作室负责开发。玩家在游戏中扮演失事的815航班中仅存的几名幸存者之一，在汪洋大海中的一座远离现代文明的孤岛上探索、生存并等待获救的机会。

原名	Lost: Via Domus		
机种	X360/PS3	类型	动作冒险

忠实于原著

从游戏刚刚开始的坠机，一直到在岛屿上醒来，以及接下来的故事走向，都几乎和电视剧保持了一致。而且包括游戏中的角色，除了主角本身以外，主要NPC都做到了最大地还原。

当然，除了人物以外，整个游戏给人的感觉也和原作相同，虽然剧情进展缓慢，但是充满了惊险刺激。连剧中那团神秘的"黑雾"也被如实复原。这让玩家在丛林中探险的时候更多了一份紧张和压迫感。具体其中那种奇妙的感觉，就需要玩家亲身来体会一下啦！

丰富的游戏内容

《迷失 穿越多莫斯》要求玩家在游戏中必须充分利用各种岛上可以获得的各种道具以及自然环境来争取更多生存的机会。在游戏中不管任何时候都需要注意周围是否有可以调查的物体，别放过任何细节。游戏中各种食物可是相当重要的，并不是需要给主人公不停的补充体力，而是这些东西只这个孤岛上惟一可以用来交易的物品。只有使用它们才能够从别人的手中交换到探索孤岛所必需的道具。

此外各种希奇古怪的神秘机械也将在游戏中发挥重要作用。丰富的解迷要素是该游戏的一个重要组成部分，游戏中充满了各种以迷你游戏形式出现的谜题，这一点玩家在游戏刚开始就能体验到。岛屿上还存在着各种各样的神秘符号和标记，玩家的智慧和观察力将在这里遭遇前所未有的挑战。

玩后杂感

游戏的整体风格与电视剧保持一致，玩家可以在充满热带气息的场景中体验冒险的乐趣和刺激。游戏的画面可以说是不错的，热带岛屿的整体风貌和细节都制作得比较精细，但是会有掉帧的现象。游戏的操作个人觉得做得有些欠缺，手感有些生硬，并且人物在有些时候动作显得不太自然。另外还有个让人很头疼的问题就是在拾取物品的时候，范围判定实在太小了，想要捡个东西都会让人调整半天……虽然罗列了这么些不足，但是可以说，这部作品算得上影视剧改编游戏中的上乘作品，即使你不是这部电视剧的拥趸，也可以去尝试一下这款游戏。

魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗

原名	アルトネリコ2 世界に响く少女たちの创造诗
机种	PS2
类型	角色扮演

本作果然是一款超级耗时的游戏，除了三名女主人公可以根据剧情的分支来达成全精神领域探索外，全100名感染少女的收集对于任何一个玩家来说都是不小的挑战，本次的进行时晴天特地为大家准备了隐藏要素相关的内容，能在弗雷莉亚的精神领域中体验到另类的搞笑桥段，相信会让很多玩家忍俊不禁吧。

逗趣搞怪的隐藏服装一个都不能少

隐藏的精神领域

当玩家将游戏进行到最终BOSS前，在天界の塔击败ゾドマ后，再次返回“ホッとポット”与守护弗雷莉亚（フレリア）的蕾奇对话，选择“ダイブ”就会出现“フレリア”的选项，进入其中需要消耗玩家在战斗中累积的SP（即显示在画面左下角，三名女主人公以外的数值），但每一阶层没有进入条件的限制，只要按对应的顺序完成探索就能获得三名女主人公的隐藏诗魔法和换装，一直对游戏宣传初期的企鹅装有怨念的朋友赶快看过来吧。

LV1–最低SP：1110

探索顺序

编号	场所	选项	SP
1	探侦事务所	2	350
2	空叶原站前	1	370
3★	探侦事务所	–	390

★ダークサイドLV1[カージングエイド]

LV2–最低SP：970

获得换装：ペペナ

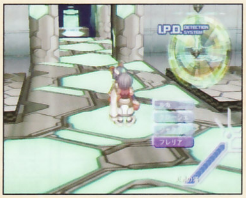
编号	场所	选项	SP
1	空叶原站前	–	120
2★	メイド沏茶ニャロン	1、2	400
3	空叶原站前	–	450

★气乐唱击LV2B[艺术爆弹]

LV3–最低SP：1050

获得换装：チョベリビアン

编号	场所	选项	SP
1	探侦事务所	2、2	–
2	メイド沏茶ニャロン	–	500
3	空叶原站前	1	550



LV4–最低SP：1910

编号	场所	选项	SP
1	メイド沏茶ニャロン	–	600
2	空叶原站前	–	640
3	探侦事务所	1	670

LV5 最低SP：1000

编号	场所	选项	SP
1★☆	暗の组织アジト	1、2	1000

★キュートドライブLV2B：キャットシェイカー
☆あの日のおもひでLVE：ファンタスマゴリア
私のしもべたちLVE：奏鸣<绝望>

来自拉吉的挑战

在最终BOSS前，与守护在门口的拉吉对话可以接受她的挑战，每次胜利后，她的能力都会得到增强，达到5、10、15次就会开启隐藏的画像，之后玩家还能向其发起挑战，不过不会再追加新的图片，当然把她当作快速升级的方法也不失为一个好的选择。战胜她其实也并非难事，首先保证我方队员的等级都在60以上，在战斗中只要防御住她的大绝招（即有切换画面特写的招式），之后使用强力的诗魔法给予其致命一击即可。



FIFA街头足球3

酷炫的假动作挑战你的想像力！

原名	FIFA Street 3
机种	X360/PS3
类型	体育

本作尽管已经是系列的第3作了，但是制作组仍然尽量让操作变得平易近人，就算是新手也可以玩出很炫的假动作来。游戏中球员的形象根据真实的球员来制作，但是作为“《街头足球》系列”当然有自己的特色啦，所有的球员都将以夸张的美式漫画风格呈现。大块头的鲁尼、灵巧的小罗，相信可以给你带来和真实足球不同的新鲜感觉。



基本操作

进攻	
左摇杆	控制球员移动
B	射门
A	短传
X	传高球
Y	挑球
RT	加速
LT	减速

按住射门键能够增加射门的力量，但是按的时间也别过长，因为在球员蓄力射门时对方很容易将球断下来。加速跑时接近墙壁，球员就会踩着墙壁做出动作。加速面对球门的方向做假动作不容易被对方断下。按Y键将球挑起来，并不断按Y键配合方向键便能做出各种华丽的颠球动作，在对方逼抢不紧的时候能够快速地积攒华丽度。

LT键在防守中能够发挥出重要的作用，按住LT键时，球员会把身体的重心放下，并保持面对着对方进攻球员的状态，此状态下抢断的成功率也会比普通状态的成功率要高。

防守	
A	抢断
X	铲球
LT	减速
LB	换人

门将操作	
A	手抛球
B	远距离手抛球
Y	放下球

华丽度



比赛中我们可以看到画面中央两支球队队旗的旁边各有一条槽，这条槽就是EA“《街头》系列”中的核心系统。在比赛中球员做出各种假动作后，这条槽便会增长，只要球不被对方断下并连续做出华丽的动作很快就能攒满华丽度槽。本作中做出假动作累计量会先以黄色表示出来，直到完成射门，黄色部分变成蓝色才算是真正的成功。如果球中途被对方断下，那么黄色的部分就会开始慢慢减少，只有将球再次抢回才能阻止蓝色部分减少。

当华丽度槽攒满之后，根据画面中的提示按RB键就会进入华丽的必杀时间，在这个时间内射门的成功率几乎是100%。发动必杀射门后，槽中会变成红色并慢慢减少，就算是射门得分，只要红槽减完之前依然算作是必杀时间。所以，如果对方进入必杀时间，我们就要全力将球从对方脚下抢回。而对方完成必杀射门，掌握控球权后要尽量把对方槽中红色部分耗光。如果在红色部分减少时再次做出假动作，那么华丽度槽依然会增加，如果成功完成射门，那么射门后红色部分便会恢复到刚才增加到黄色部分的位置。合理的利用这个规则，是连续得分的重要手段，玩家在游戏时一定要注意华丽度的积累。只靠朴实的传球射门是很难赢得比赛的。

特殊球队

在游戏中完成特定的条件便能够解锁特殊球队，这些球队中的球员可都是世界级的哦。

解锁球队	解锁条件
Predator (Gerrard, Beckham, 等)	在街头挑战模式中完成Adidas挑战
The Blasters (Gerrard, Ballack等)	在街头挑战模式中取得40场胜利
The Champions (Baresi, Voller等)	在街头挑战模式中完成冠军挑战
The Classics (Cantona, Zico, 等)	在街头挑战模式中完成经典挑战
World Stars (Ronaldinho, Eto'o, 等)	在街头挑战模式中完成全明星挑战

特殊球队



菜单下的FIFA Street Challenge便是游戏的重头模式，在这个模式中玩家可以向各种各样的项目发起挑战。开始时大部分的挑战项目是被锁起来的，只有玩家不断通过挑战才能将下面的项目开启。在这个模式中玩家不仅能够磨练自己的技术，而且还能获得许多隐藏的球队，是本作最谋杀时间的模式。

虐杀敌人的秘技

《最终幻想战略版A2 封穴的魔法书》中人类的“导师”职业拥有一招名为“マジックバースト”的特技，只要玩家先让其学会忍者的“二刀流”和幻术师的任一一种全体攻击魔法，发动此招后就会看到一场华丽的虐杀表演。

无双大蛇 真的和PS2版一模一样哦！

这回PSP版《无双大蛇》和PS2版还真是没什么区别。当然这里所说的没区别，不包括画面变差和语音减少。另外经反复测试，发现游戏的大部分BUG都被修正了，如著名的岛左近扛人、全屏跳跃△攻击等。这里先放出一部分实用研究，其他研究请大家参见176、177期杂志。



原名	无双OROCHI
机种	PSP
类型	动作



隐藏角色出现条件

只有在故事模式中才能打出新角色，使用角色和难度没有限制。大部分隐藏角色只要通关就可以使用，故不再赘述。这里只介绍需要在外传中打出的角色，这些角色必须满足特定条件才会出现，达成条件后会出现“共斗宣言”的信息。

蜀	
马超	战国2章外传，在救出全部民众且马超生存的情况下过关
姜维	蜀2章外传，完成引诱东西两方敌将的计策且姜维生存的情况下过关
魏	
司马懿	战国6章外传，在铁鼠和仙狸到达目的地前击破，破掉司马懿的所有作战，并且由玩家亲自击破司马懿
张郃	魏2章外传，成功说服张郃，并且在他生存的情况下过关
甄姬	魏6章外传，10分钟以内将6个妖术兵长和幻影曹丕消灭，并在甄姬生存的情况下过关。假曹丕的出现条件是甄姬来到地图右上方
曹仁	战国5章外传，在2分钟以内救出武田、上杉军，并且亲自击破曹仁
庞德	蜀3章外传，救出3队以上的北条军，之后亲自击破庞德
吴	
陆逊	战国3章外传，在我方武将无人败走的情况下与陆逊合流，并且过关时他依然生存
大乔	吴5章外传，5分钟内救出大乔，且过关时她依然生存
他	
吕布	全势力终章外传击败吕布令其心服，注意与吕布开始战斗后不能逃走，不然不会让吕布心服
貂蝉	魏5章外传，在战斗开始后6分40秒内与貂蝉联合，且过关时她依然生存
董卓	战国4章外传，击破所有的输送兵长并亲自击败董卓
远吕智	除远吕智以外的全角色出现

战国一	
前田庆次	吴6章外传，在引出至少5支援军后(全部援军一共6支，需要每隔几分钟敲打本阵中的太鼓才会出现)，在援军无人败走的情况下让我方武将在敌本阵前集合，敌本阵开放后亲自击败前田庆次
伊达政宗	蜀5章外传，在中央诱敌使得夹击的任务成功，且在祝融和星彩生存的情况下亲自击败伊达政宗
浓姬	吴3章外传，不让任何一名传令逃走且过关时浓姬依然生存
女忍者	吴4章外传，保护全部友军撤退且过关时女忍者依然生存
石川五右卫门	蜀4章外传，破坏10个特殊宝箱且亲自击败石川五右卫门
战国二	
本多忠胜	全势力7章外传让本多忠胜心服
宁宁	魏3章外传，救出石川五右卫门并破掉宁宁的忍术后，会出现宁宁的分身。4分钟内将全部分身击破即可
风魔小太郎	吴2章外传，夺取全部兵粮库并将输送部队护送入城，然后亲自击破风魔小太郎
宫本武藏	蜀6章外传，剑豪众全员生存时护送武藏进入下方的冈舟城击败吕布，发生水攻事件。之后在宫本武藏和剑豪众全员生存的情况下过关。注意吕布击破前岛上的敌将不能全灭
今川义元	魏4章外传，击败所有工作兵长阻止其进入本阵，最后亲自击败今川义元。工作兵长共8个，出现位置依次是：上，左下，右下，右上，上，左下，右下，右上

本多忠胜的出现条件是在全势力7章外传让本多忠胜心服，而每关的条件都不一样。蜀7章外传的条件是让民兵全部存活且在吕布出现后2分钟以内击败吕布；魏7章外传的条件是在本多忠胜、本多忠朝、本多忠政3名武将未败走的情况下亲自击败吕布过关；吴7章外传的条件是先击败本多忠胜1次，当他再次出现后在2分钟以内将其打败；战国7章外传的条件是在增援以外的我方武将和本多生存的情况下，招来援军并获得胜利。注意要先保护传令兵到达目的地，之后在我方增援到来之后过关。

隐藏关卡出现条件

蜀终章外传出现方法：蜀7章・江户城の战い，江户城“炎上”事件开始后2分钟内逃出城外。

魏终章外传出现方法：魏7章・山崎の战い，妲己叛变后1分钟内击破。

吴终章外传出现方法：吴7章・小牧长久手の战い，在战斗开始后3分钟内救出孙坚和孙权。

战国终章外传出现方法：战国7章・五丈原の战い，完成千人斩。

御姐武戏 革命 杀敌杀到心痒，挥刀挥到手累

很多人甚至在拿到游戏之前就听说本作有多么多么单调乏味。其实，在我看来，这款以性感美女和爽快砍杀为主题的游戏还是有其一定的价值的。不说别的，单凭这简单易上手的操作方式加上一条路走到黑式的游戏流程就足以让那些承受巨大压力的上班族玩家们尽情发泄了。



原名	お姐チャンバラ Revolution
机种	Wii
类型	动作

基本操作	
类比摇杆	角色移动
C键	切换战斗风格
Z键	锁定目标
挥动双节棍手柄	动作(格斗)
挥动遥控器	砍杀
↑	挑衅
←	角色切换
↓	切换目标
A键	跳跃(锁定状态下为回避)
B键(按住后挥动遥控器)	甩掉刀上血渍
+／－	移动视角
1键	必杀技
2键	暂停

有节奏地挥动遥控器

既然游戏的平台是Wii，那么游戏的操纵方式自然少不了挥动Wii遥控器了。首先在这里发一下牢骚，这款游戏对挥动遥控器的依赖程度实在是高得有些离谱，最为通常的攻击方式并不是按键，而是需要玩家不断地将拿着遥控器的手臂甩来甩去，时间一长难免会产生疲劳现象。

不同于其他Wii平台动作游戏的设定，本作中的A键被设定为“跳跃”，而真正的攻击指令输入则需要挥动遥控器。不要小看这简单的挥动，要想让游戏中的角色施展出华丽的“武戏”，就要掌握好挥动的节奏。游戏中专门为此种华丽的攻击方式设置了“COOL连续攻击”元素，只要能够在击中敌人的一瞬间再次挥动遥控器，就可以形成COOL连续攻击。形成此种连击后，不仅招式会变得更加华丽，对敌人造成的伤害也会直线上升，如果从头至尾将一套招式以完美的COOL连续攻击衔接而成，最后的收招将会变成威力极大的华丽必杀技！随着游戏的不断深入，敌人的能力也会有所提升，在游戏后期将会出现一些必须以COOL连续攻击才能消灭的可恶敌人，如果在之前的战斗中没能熟练掌握这种武戏技巧，那么势必会陷入苦战之中。

乱舞的技巧



除了华丽满点的COOL连续攻击技巧之外，玩家还可以在输入攻击指令时穿插输入格斗技巧。比如，在挥动遥控器砍杀敌人时，适时地挥动双节棍控制器，就可以令角色在收招的一瞬间使出诸如侧踢等技巧。当角色冲入敌阵时，这种技巧将会是收招的不二选择。

当然，一味地攻击并不是上策，角色在战斗过程中难免会遭到敌人的反击。在锁定状态中按下A键，就可以令角色作出回避动作。成功地在遭到袭击的瞬间作出回避动作，就会形成“识破”，此时游戏会节奏会突然变慢，趁机挥动遥控器进行反击，还可以发动比COOL连续攻击的威力还要巨大的攻击技能。



无法打倒的敌人

这其实是游戏中存在的一个BUG，当障碍物与敌人的出现位置发生重叠时，此处出现的敌人是无法被攻击到的，如果某些区域的通过要求是敌全灭的话，那么一旦出现这种情况就无法正常通过了，只能读档重新再来。当来到一个类似手术室的封闭区域后，如果运用浮空技将敌人打到障碍物上面，同样会发生攻击判定消失的BUG。

中文游戏风向标

本期我们"游戏进行时"又有新栏目开张了！随着各大游戏厂商对中文游戏市场日趋重视，加上国内汉化小组的努力，我们玩家可以玩到的中文游戏越来越多。而本栏目的宗旨就是尽可能地将近期内推出的官方或非官方的汉化游戏，让大家能够及时了解中文游戏动态。没有语言障碍下才能体验到一款游戏的全部乐趣！

勇者别嚣张 汉化正式版ver1.0



《勇者别嚣张》是去年年底PSP平台推出的一款极具创意的策略游戏，玩家扮演的是一名魔王，要培养自己的恶魔军队来对抗勇者们一次又一次地攻击。但是由于游戏中的日文汉字量比较少，导致大部分玩家看不懂提示而错过了这款佳作。刚刚成立的VPG汉化小组为各位玩家解决了这个问题，虽然这是他们成立后的第一款汉化作品，但是游戏汉化的质量还是很高的。游戏中所有的菜单、对话、怪物信息等文字信息都进行了汉化。因为游戏本身的文字就过小，所以中文化后的文字也存在过小的遗憾，不过这是在所难免的。我们还是要感谢VPG汉化小组做出的努力，希望他们今后能为玩家带来更好的汉化游戏。



需要注意的是，如果选择了免引导，请使用M33引导，9600引导进入LOGO后很可能会死机。

世界足球 胜利十一人 2008 v1.0

几乎每一作《WE》都会得到国内广大球迷玩家的关注，正因为如此几乎每一作《ＷＥ》都会在发售后在最短的时间内得到汉化。本次同时推出《WE2008》PSP与PS2两个版本的汉化版，这个汉化版是由完全实况和PSPChina联合制作完成。

PSP版v1.0汉化简要说明

1.文本汉化（联网部分1.0未汉化）
2.所有队标更换为ps2版相同的3D队标
3.真实联赛图标
4.所有国家队实名显示
5.所有球员名中文实名
6.德甲联赛加入
7.部分英超德甲球衣

PS2版v1.0汉化简要说明

100%汉化文本，中英存档可选，冬季转会更新，全新音乐、界面、LOGO、球衣、球面助威、广告牌、片头CG等。而且此版本还首次实现了编辑真实球衣，新增了不少玩家喜欢的经典球队。



其他正在制作中游戏

机种	游戏名	汉化小组
NDS	牧场物语 闪耀太阳与伙伴们	梦想汉化组
Wii	胜利十一人 灵魂人物 2008	PSX小组
NDS	勇者斗恶龙Ⅳ 完美版	NB&天幻汉化组
NDS	无瑕传说	BUS汉化组
NDS	动物之森DS	PGCG&动森汉化组

偶像大师Live For You

太鼓之达人版美少女偶像

原名：アイドルマスター ライブフォーユー
机种：X360 类型：模拟育成

在玩过俗称"L4U"的本作后，我不禁想起了去年年底的《超级机器人大战ＯＧ外传》。本作其实只是把前作中唱歌跳舞的部分独立出来，让玩家可以自由选择和搭配，性质和《超级机器人大战OG外传》里的自由战斗模式非常相似。不过《机战》不敢把自由战斗模式独立出来卖，而《偶像大师》就敢，FAN的核心程度高下立现啊。

音乐游戏

本作其实只是一个音乐游戏，把前作中的育成分统统去掉了。你所要做的事情就是：

1.选择偶像组团。
2.选择要唱的歌曲。
3.选择场地和难度。
4.选择服饰。
5.决定演出细节。
6.开始玩音乐游戏。
7.观看游戏评价。

本作的玩法和《太鼓之达人》非常相似，玩家一看便知玩法。游戏准备了3种难度，大家可以根据自己的水平进行选择。其中EASY为观众加油，NORMAL和HARD为用乐器加油，用乐器加油听起来要合拍得多，但难度也是暴增。

游戏中需要用到6个键：←、→、X、Y、A、B，其中←和→可以用LB和RB来代替。只要玩家不断地正确输入指令，就可以让现场气氛上升。画面上有气氛槽的标记，蓄满3层后即可达到100%。而玩家只要达到两层以上就算过关，之后就可以从社长那里领到奖品了。

如果失败的话，气氛槽会下降，高难度下降得相当快。ＥＡＳＹ和NORMAL难度没有失败一说，HARD难度下如果气氛槽降到零，偶像们就会摔倒在地，演唱会就算是强制结束了。



▶虽然HARD具有相当的难度，但是冲着成就去的人完全可以无视。



◀和前作一样，本作依然只能保存5张图片和1段PV，怒！

成就

本作绝对是值得每个成就犯挑战的游戏，拿齐全成就只需要4个小时。本作的成就共有48项，概括起来就是以下3大类：

①16首歌，每首歌的成绩都达到90%以上。
②16首歌，每首歌选择5遍。
③12名角色，每个角色选择5遍。

只要完成以上条件，就只剩一个任意歌曲不失误的成就了。在解开成就时没有难度限制，也允许多人组团，因此调最简单的难度来就行了。

收集要素

本作同样有着收集要素，不过取得条件实在是太简单了。只要玩家在演唱会上顺利过关，就可以从社长那里收到新的服饰作为奖励。基本上只要完成十场就可以拿齐全部服饰，之后就可以尽情观看了。

可能有人会说，我已经取得了全道具收集的成就，为什么我的服饰栏里会有那么多空格呢？这就是《偶像大师》系列一贯的特色了：下载！目前官方已经放出了第一批下载内容，里面还是有一些免费内容的……以后每个月都会有新的下载内容推出。

本作玩家可以下载新的歌曲。玩过前作的人都知道，游戏中歌曲是最占容量的（每首歌都有10人份，还分独唱和合唱，请自行计算有多少种排列组合），而且每首的配套舞蹈也是完全不同的。因此这回的下载内容容量相当大，至于收费更是不敢想象……

本作中将一首歌的气氛提升至90%后过关，可以获得该首歌曲的混音A版。而混音B版同样是需要玩家下载的，目前官方已开放下载，个人强烈推荐《relations》，这首名曲居然被混成了中国风格的调子。



▲这便是万恶的下载内容了，我们仿佛听到了NBGI数钱的声音……

使命召唤4 现代战争 望眼欲穿的新补丁终于降临了！这回的新补丁改进了很多方面，如增加了新的死亡回放，提高了光学瞄准镜的性能，狙击枪的实用性提升等等，而最有用的功能当属改善了房主退出的设定。现在就算房主退出，原本的队伍也不会解散，系统会挑选一人担任房主继续游戏。



游戏已经发售了相当长一段时间了，想必很多朋友已经将原创的冒险模式通关了吧？总得来说，这款游戏的耐玩度是相当高的，就算平时没有伙伴与自己一同进行对战，内容丰富的单人模式也足够钻研好一段时间了。这不，小炎最近就一直专注于挑战竞技场模式中的无限时车轮战。个人觉得这个模式比专门的练习模式更加有助于水平的提高。反复挑战这个模式，自己的反映速度和对角色的控制把握都会有明显的提高。

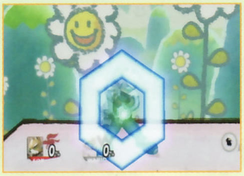
任天堂全明星大乱斗 X		Nintendo	动作
Wii	大乱斗スマッシュブラザーズ X		日版
	2008 年 1 月 31 日	1～4 人	6800 日元
	对应任天堂 Wi-Fi 网络连接		对应玩家年龄：全年龄

文 炎骑士 美编 木仙



活用不同角色的招式

《大乱斗》的操作十分容易上手，但这并不意味着游戏将会特别简单。在游戏中，玩家可以通过普通攻击键和必杀技键配合不同的方向来组合出各种各样的招式来，这些招式不仅拥有不同的攻击力，更存在不同的攻击效果。例如，有些角色的攻击效果带有火炎属性，受到此种攻击后不仅会增加伤害值，还会伴随周身燃烧的效果。大部分角色的上必杀技是飞翔能力，在本作中是最好的复归技能，一旦不慎被重攻击打出场外，此类招式就会发挥巨大的作用。又比如，福克斯的下必杀技是释放光盾，一旦对手接触到光盾后，就会被弹开较远的距离，特别是在竞技场模式下的车轮战中，此类招式将会成为制胜的法宝。熟悉和掌握每一名角色的各种招式将会令玩家在游戏中占尽先机，这对于有意深入研究本作的玩家朋友来说绝对是根本之中的根本。







玩转各种道具，十八般兵器样样精通！



本作不仅拥有数量可观的角色可供玩家选用，更具备种类丰富功能各异的道具。除了可为角色回复体力的食物外，各种炸弹、枪械、刀剑可谓应有尽有。在游戏中，只要在接近道具时按下普通攻击键即可拣起道具，道具在使用方法上分为操作类和投掷类，诸如炸弹和木箱等道具可以在拣起后直接投掷出去进行攻击，而光剑和枪械则属于操作类武器。需要说明的是，操作类道具同样可以投掷出去攻击敌人。比如游戏中常见的光剑，不仅可以通过按下攻击键进行劈砍，还可以投掷出去攻击敌人，这类道具在投掷出去的全程均具有攻击判定，只要灵活运用，一个看似不起眼的道具往往可以发挥巨大的作用。



隐藏角色获得方法

这款游戏中除了保留前作的角色和新增加的普通角色之外，还刻意将一些特定角色设置为隐藏角色。本作的隐藏角色数量总共有 14 名，只有在游戏的不同模式中反复挑战才有机会获得。更为重要的是，只有令隐藏角色成功加入， 某些隐藏要素才能够进一步开启。



プリン
☆将冒险模式通关之后回到“湿地”，进入途中的出口，随后以挑战者的身分出现。
☆将冒险模式通关之后，在イベント战模式累计通过 20 场，随后以挑战者的身分出现。
☆在大乱斗模式中累计对战 350 场，随后以挑战者的身分出现。

ウルフ
☆将冒险模式通关之后回到“遗迹”，通过强制卷轴的出口，随后会以挑战者的身分出现。
☆在大乱斗模式中累计对战 450 场，随后以挑战者的身分出现。

ネス
☆在大乱斗模式中累计对战 5 场，随后会以挑战者的身分出现。
☆进行 10 次以上的反弹攻击，随后以挑战者的身分出现。
☆在冒险模式中触发相关剧情。

ルイージ
☆在大乱斗模式中累计对战 22 场，随后以挑战者的身分出现。
☆将シンプル模式通关，随后以挑战者的身分出现。
☆在冒险模式中触发相关剧情。

ファルコ
☆在冒险模式中触发相关剧情。
☆将竞技场模式中的“百人组み手”挑战通过，随后以挑战者的身分登场。
☆在大乱斗模式中累计对战 50 场，随后以挑战者的身分出现。



マルス
☆在大乱斗模式中累计对战 10 场，随后以挑战者的身分出现。
☆将シンプル模式通关，随后以挑战者的身分出现。
☆在冒险模式中触发相关剧情。

ソニック
☆在冒险模式中触发相关剧情。
☆在シンプル模式中使用 10 名角色通关后出现。
☆在大乱斗模式中累计对战 300 场后出现。

キャプテン・ファルコ
☆在冒险模式中触发相关剧情。
☆在大乱斗模式中累计对战 70 场，随后以挑战者的身分出现。
☆以ふつう难度通过シンプル模式，随后以挑战者的身分出现。

ガノンドロフ
☆在冒险模式中触发相关剧情。
☆以むずかしい难度通过シンプル模式，随后以挑战者的身分出现。
☆在大乱斗模式中累计对战 200 场，随后以挑战者的身分出现。

ルカリオ
☆在冒险模式中触发相关剧情。
☆在大乱斗模式中累计对战 100 场，随后以挑战者的身分出现。
☆将竞技场模式中完成 Lv.5 难度的“ターゲット”小游戏。

トゥーンリンク
☆将冒险模式通关后回到“森”，进入初始的门，随后以挑战者的身分出现。
☆将冒险模式通关后，再将シンプル模式通关，随后以挑战者的身分出现。
☆在大乱斗模式中累计对战 400 场后出现。

ロボット
☆在冒险模式中触发相关剧情。
☆在大乱斗模式中累计对战 160 场。

Mr.ゲーム／ウォッチ
☆在冒险模式中触发相关剧情。
☆在大乱斗模式中累计对战 250 场。

スネーク
☆在冒险模式中触发相关剧情。
☆在大乱斗模式中以“シャドーモセス岛”为舞台累计对战 15 场，随后以挑战者的身分出现。
☆在大乱斗模式中累计对战 130 场后出现。



©2008 Nintendo/HAL Laboratory.Inc.
Characters:©Nintendo/HAL Laboratory.Inc./pokemon./Creatures Inc./GAME FREAK inc./SHIGESATO ITOI/APE inc.
/INTELLIGENT SYSTEMS/Konami Digital Entertainment Co.,Ltd./SEGA



隐藏名作体验

游戏原名	出现条件
ドンキーコング	游戏总时间超过 10 小时
スーパーマリオ USA	使用ピーチ对战并赢得 5 次胜利
F-ZERO	冒险模式中触发相关剧情
スーパーマリオワールド	在“ヨースター岛”舞场景进行游戏 3 次以上
ゼルダの传说 时のオカリナ	使用トゥーンリンク对战 10 次以上



隐藏游戏模式

模式名称	出现条件
オールスター	全部 14 位隐藏角色出现
ボスバトル	将冒险模式通关



隐藏游戏规则

规则名称	出现条件
追加ルール	对战中轰飞对手总数累计达到 200 次
ランダムステージスイッチ	对战中轰飞对手总数累计达到 200 次，且开启全部隐藏舞台



隐藏场地解锁方法

本作的战斗场景可谓相当丰富，根据多款游戏原作的经典场景而重新制作的战斗舞台能够保证玩家获得足够的新鲜感和游戏的投入度。这其中自然有一部分场地是作为隐藏要素存在于游戏当中的，只有满足一定的条件才能够开启。

场地名称	解锁方法
ルイージマンション	在大乱斗模式中使用ルイージ 3 次以上。
75m	使用ドンキーコング对战 20 次以上。
マリオブラザーズ	在イベント战模式中通过 Lv.19 关卡“ワリオブラザーズ”。
フラットゾーン 2	可以使用 Mr. ゲーム / ウォッチ后解锁。
海贼船	可以使用トゥーンリンク后解锁。
テンガンざんやりのはしら	在イベント战模式中通过 Lv.25 关卡“波动は我にあり”。
エレクトロプランクト	在イベント战模式中通过 Lv.28 关卡“音响に咲く花”。
グリーンヒルゾーン	可以使用ソニック后解锁。



イベント战全面解读

单人模式中的特定战斗模式（イベント战）是一个十分锻炼玩家的模式，玩家在这里可以由浅至深地锻炼自己的操作水平。

关卡	关卡名称	使用角色	完成条件
Lv.1	ふたりの迷惑大王	マリオ	击败クッパ和デデデ
作为第一个关卡，本关的敌人实力并不是很高，需要注意的是クッパ和デデデ这两名角色均属于大体重类型，只有迅速增加其伤害值才能获得轰飞的机会。			
Lv.2	ランドマスター起动	フォックス	限定时间内利用终极必杀技击败对手
本关中的乱斗球是无限出现的，只要迅速击破乱斗球就可以轻松地将对手轰下擂台。			
Lv.3	ピンクだま潜入	メタナイト	飞船到达前击败カービィ
卡比的跳跃能力十分出众，所以需要迅速增加其伤害值，这样才能找到机会将其轰飞。			
Lv.4	天空界の大そうじ	ピット	破坏场景内的全部石板
本关的首要目的是破坏石板，而起到干扰作用的对手则可以无视掉，只要破坏全部石板就算获胜。			
Lv.5	めざせ！チャンピオン	ポケモントレーナー	击败对手
在本关中，敌我双方使用的均是同样的角色，只要善于利用不断变化的地形，就可以轻易获胜。			
Lv.6	クッパのブラザーズ	クッパ	成功到达终点
本关的场景是《超级马里奥兄弟 2》第一关的再现，战斗中除了要与对手周旋之外，还要注意避免被强制卷轴的画面挤死或掉进悬崖，只要顺利到达终点旗杆处就算获胜。			
Lv.7	ディディーコングパニック	ドンキーコング	击败所有对手
巨大化的ドンキーコング拥有更为强悍的攻击力，战斗中注意不要被缩小的ディディーコング包围即可，将敌人如数轰飞就算获胜。			
Lv.8	いくぞ！さんみいったい！	ピカチュウ	击败所有对手
本关的难点在于容易被对手围攻，善于利用高压电的必杀技可以令战斗变得更为容易。			
Lv.9	地の底に巣くう怪物	アイク	击败所有对手
本关的难点在于アイク的灵活度不敌对手，因此不要一味采用跟随战术，多加利用アイク的高攻击力可以取得不错的效果。			
Lv.10	オールスター战レギュラー	自由选择	击败所有对手
这是考验玩家对使用角色熟悉程度的一关，需要分批次与多名对手对战，建议多加利用场景内的道具。			
Lv.11	ヨッシーレインボー	アイスクライマー	按照红、粉红、黄、绿、浅蓝和深蓝的顺序将全部ヨッシー击败
本关的难点在于击败对手的顺序，由于ヨッシー的体力并不高，所以很容易被轰飞，一定要多加注意。			
Lv.12	たまごの中でおやすみ	ヨッシー	迅速将两个对手变成蛋
只要在第一个被变成蛋的对手复原之前将第二个对手变成蛋就算获胜。			
Lv.13	ドラグーン突贯	カービィ	集齐三个部件发动炮击击败对手
这是比看谁动作快的一关，第一时间集齐三个部件发动炮击是获胜的关键。			
Lv.14	花ピクミンは咲き乱れ	ピクミン / オリマー	带六只开花的ピクミン
本关考验的是玩家的躲闪水平，利用场景内的地形与对手周旋，并适时拔除新的ピクミン，只要凑够六只并确保其开花就算获胜。			
Lv.15	デデデデデハンマー	デデデ	击败巨大化的金属デデデ
巨大化的金属デデデ拥有夸张的耐久度，因此不能采用以往的轰飞战术，只有协同作为 NPC 的同伴将其逼出场外才能获胜。			
Lv.16	装着！パワードスーツ	ゼロスーツサムス	抢先获得乱斗球发动终极必杀
由于敌我双方都是“裸奔”状态下的サムス，所以要避免与对手直接交战，抓住机会击破乱斗球发动换装是获胜的关键。			
Lv.17	超泷のぼり	ゼルダ	成功到达瀑布
本关的场景是带有向上强制卷轴的，但并不要过快的向上移动，远离版边同样会令任务失败。			
Lv.18	死斗、ダークリンク	リンク	击败ダークリンク
考验玩家控制リンク的一关，本关的战术比较灵活，难度也比较高，如果想在高难度下获胜，还是需要多加练习的。			
Lv.19	ワリオブラザーズ	ワリオ	击败所有对手
巧妙利用场景内出现的杂兵可以让战斗变得轻松许多，注意版边并不是像原作那样左右相通。			
Lv.20	オールスター战 X1	自由选择	击败所有对手
再一次进入车轮战，本次对付的角色大多具有灵活的移动能力，因此可以在出战前选择同样具有敏捷动作的角色来应付。			
Lv.21	オネット来访	リュカ	击败ネス
本关的的难度并不大，但需要注意场景中不时出现的车辆，如果画面中有红色的叹号出现，就要迅速到屋顶上躲避，如果能够多到三个部件发动炮击，那么战斗会轻松许多。			
Lv.22	ゆけ！ジャイアントドンキー	ディディーコング	击败所有对手
由于有巨大化ドンキーコング的援护，所以本关的难度并不高，只要注意向上强制卷轴的版面即可。			

关卡	关卡名称	使用角色	完成条件
Lv.23	灼热のノルフェア	サムス	等待避难所出现并进入躲避
战斗开始时，敌我双方都已经有 300%的伤害值，因此很容易被轰出场外，首先要以回避为主，待到避难所出现后在打开开关躲进去，此一战运气的因素很高。			
Lv.24	カモン！ブルーファルコン	キャプテン・ファルコン	用终极必杀技击败两个机器人
本关需要注意的地方在于场景的高速移动，只要获得乱斗球，击败对手就很容易了。			
Lv.25	波导は我にあり	ルカリオ	击败ネス和シーク
ルカリオ的初始伤害值就已经高达 182%，因此不宜与对手正面交战，巧妙利用 NPC 角色的援护可以令战斗轻松不少。			
Lv.26	のんびりスローライブ	ネス	限定时间内击败三个缩小的オリマー
难度较低的一关，只要抓紧时间将对手轰飞即可。			
Lv.27	三大怪兽、大暴れ	ロボット	击败所有对手
此一战的对手是三个长相狰狞的大块头，对付他们的最好办法就是依托场景的地形进行周旋，只要保证不被围攻即可。			
Lv.28	音响に咲く花	ピーチ	将全部叶子打成红色
本关的难点不在于对手的强悍，而在于叶子的恢复速度，要想将全部叶子打成红色，速度就要够快，如果觉得敌人比较碍事，就先清理干净再来对付叶子。			
Lv.29	オールスター战准レギュラー	自由选择	击败所有对手
车轮战再开，本次的场景比较特殊，中央的黄色方块每隔一段时间就会翻转，注意不要跌下去。			
Lv.30	ソニック・ブーム	ソニック	击败 15 个ソニック
类似于竞技场模式的大混战，由于敌我双方角色都是ソニック，所以很容易看花眼，多利用必杀技可以轻松搞定本局。			
Lv.31	护り抜くもの	マルス	保护ゼルダ，待其变身为シーク后再击败两个对手
本次战斗比较特殊，需要保证场景中的公主精神集中，令其不受骚扰，建议将两个敌人逼至一侧，然后守在公主身边进行防守战，注意当公主变身为シーク后，还要确保她不被击败。			
Lv.32	暗夜のカラス	ファルコ	击败 Mr. ゲーム / ウォッチ
应付本关最好的办法就是老老实实待在场景上层的固定区域内，以免场景变黑以及擂台下沉导致跌出场外。			
Lv.33	魔王降临	ガノンドロフ	击败所有对手
鉴于ガノンドロフ的灵活性较差，因此最好依托场景进行防守战，只要令对方的伤害值上涨到一定程度，就可以用必杀技将其轰飞出局。			
Lv.34	オールスター战 DX	自由选择	击败所有对手
这次的车轮战需要应付八个来自前作中的老角色，能力各异的对手是本关的最大难点，选用自己最顺手的角色吧。			
Lv.35	平面世界の来访者	Mr. ゲーム / ウォッチ	击败所有对手
这一关采用了 GAME&WATCH 中经典游戏的画面风格，战斗中需要注意场景内的 NPC 角色，一不小心就有可能受到干扰。			
Lv.36	ハイテク特殊部队	スネーク	击败所有对手
这一仗没什么说的，双方都是战士，灵活运用スネーク那些带有爆炸效果的招式可以令对手在很短的时间内积累较高的伤害值，但如果硬要用スネーク那本不算灵活的动作招式去拼，肯定会死得很惨。			
Lv.37	空飞ぶ海贼船	トゥーンリンク	在海盗船被吹到空中时击败对手
本关的要点在于抓住海盗船飞起来的时机，活用トゥーンリンク的重攻击和必杀技可以很快赢得战斗。			
Lv.38	キツネ狩りのオオカミ	ウルフ	击败所有对手
ウルフ的优势是较高的攻击力，弱点则在敏捷性和跳跃力上，如何扬长避短是赢得战斗的胜利。			
Lv.39	オールスター战 X2	自由选择	击败所有对手
本关是最后一场车轮战，要点在于是否能抓住战场的主动权，一定要极力避免被围攻的局面，活用道具和必杀技往往可以扭转不利的战局。			
Lv.40	最终决战	自由选择	击败所有对手
这一战需要注意的地方在于尽量避免遭到敌人的重攻击，否则很容易被连锁攻击轰出擂台，据守一侧是个较为稳妥的办法。			
Lv.41	ホントの最终决战	自由选择	击败所有对手
真正的最终决战带有高浓度的火药味，对手的能力都可以说是本作之最，是考验玩家综合能力的一战，用实力说话吧。			

选用零装备萨姆斯

在任意对战模式下，首先选择萨姆斯，随后在游戏开始之前按住特定的按键（NGC 手柄和经典手柄对应 R 键，双节棍控制器对应 Z 键，Wii 遥控器对应“－”键），待开始游戏后，玩家当前所控制的就是零装备萨姆斯了。

文 晴天 美编 NINA

粉红毒血	Banpresto/FLIGHT-PLAN	策略角色扮演
PS2	ポイズンピンク	日版
	2008年2月14日 1人	6800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上

研究中心

POISON PINK

ポイズンピンク

本次的研究将为各位玩家补完上一期攻略中没有提及的隐藏人物章节流程，而完成所有人物章节的意义在于对游戏的整个故事进行完整的了解，并将之前穿插在不同人物路线中“究级之毒”的秘密彻底揭开。当你看到游戏真正的结局时，你才会明白游戏设计者的用心之处，如果你曾经因为支离破碎的剧情而放弃了本作，现在再开始体验也并不晚。

隆迪米奥路线

只要玩家将初期三名主人公任意一人达成GOOD ENDING，返回标题画面选择“NEW GAME”就会出现隆迪米奥（ロンデミオン）篇，而要达成他的GOOD ENDING，则需要玩家将初期三名主人公的主线情节都达成GOOD ENDING（中间选择的分支不会造成任何影响）。以下就为大家列出晴天攻略该人物的路线以作参考。

第1阶层 虚幻の迷宫

B01 ルドンの前线基地

Enemy Data

LV	种族	名称	数量	HP	OK
2	地洞	ゴートアス	4	80	10
3	仙空	アピス	2	96	15
4	无饿	ネグ・エメス	1	90	15
5	无饿	エクエスマキナ	2	110	30
Treasure	包带、回复药				

一开始由于只有コモラ会使用回复魔法，所以多确认敌人的移动范围再采取逐个击破的方式比较安全。ネグ・エメス的暗属性魔法会追加“恐惧”的异常状态，必须优先消灭，エクエスマキナ的攻击力很高，建议让隆德米奥牵制住它，其他同伴再从侧面进攻。



Rescue&Join 战斗胜利后发现救护者アメリ；前往酒场前可以选择让同伴アレクセイ和アレス加入。

B02 ブラージの丘

Enemy Data

LV	种族	名称	数量	HP	OK
3	仙空	アピス	2	96	15
4	无饿	ネグ・エメス	2	90	15
5	无饿	エクエスマキナ	2	110	30
6	无饿	ヘクト・ギガス	2	120	40
Treasure	盗贼の靴、骑士の铠+1				

敌人的配置和上一场战斗没有太大差别，采用引蛇出洞战术的同时，也可以使用土属性的“パルソルム”魔法来削减敌人的体力，战场右上角的宝箱由于视角关系容易被忽略。

Rescue&Join 战斗胜利后发现救护者バンドマン；前往酒场和椿姬の馆前可以选择让同伴シトラ、ヴィヴィアン、シュテイン加入。

B03 カナスの魔殿

Enemy Data

LV	种族	名称	数量	HP	OK
6	地洞	キャンサギガス	2	135	50
6	仙空	アピス	2	140	38
7	地洞	ゴートアス	4	135	40
7	地洞	イグニコクレア	2	115	40
9	地洞	アクニス	2	235	60
12	超神	ゾーンベラトール	1	380	110
Treasure	包带、锁帷子+1				

第一战比较棘手的敌人是キャンサギガス，アレクセイ的打击属性攻击可以对其造成不小的伤害；イグニコクレア建议让魔法师去消耗它的单体强力魔法，最后很轻松便能OK。全灭敌人后进入第二战，BOSS的防御结界需要使用打击属性的攻击才能破坏，之后需要提防它的前方横列攻击，让隆德米奥和同伴使用双击可以对其进行OK。

Rescue&Join 战斗胜利后发现救护者クニークルス；前往酒场和椿姬の馆前可以选择让同伴イリーナ和ニーナ加入。

Mini Game 与酒场老板娘对话可以进行迷你游戏的21～25关。

B04 狭间の冥路

Enemy Data

LV	种族	名称	数量	HP	OK
7	地洞	ゴートアス	4	135	40
8	—	パタタ	4	191	—
8	—	オッサ	1	195	—
8	—	トマタ	1	204	—
10	—	デュファアストン	1	250	—



敌人的攻势完全不足以对我方造成任何过大的伤害，将自动送上门的敌人逐个击破即可专心对付BOSS。将BOSS的HP削减到一定程度，其会使用回复魔法，解决它只是时间问题。

第2阶层 迷幽の森（左）

B05 ブレグラの野

Enemy Data

LV	种族	名称	数量	HP	OK
7	幽精	シーフラー	3	150	40
8	地洞	トライフィード	3	184	45
9	地洞	アクニス	2	235	60
9	地洞	ゴートアス	2	250	75
Treasure	隐者の魔导书				

トライフィード的睡眠攻击比较麻烦，中招后可以使用“クラエント”魔法来解除，另外如果它的附近有被束缚的敌人，它下一回合必定会主动消灭，所以要捕获魔神人的玩家一定要及时回收被束缚的敌人。

Rescue 战斗胜利后发现救护者セバスチャン，与其对话可获得武器“隐者の魔导书+1”。

B06 龙门静平

第一战捕获一只レイデアクリス即可进入第二战，并且为了防止旁边的トライフィード捣乱，最好先集中火力消灭掉它们，地图中的两个宝箱在第一战中不会有敌人抢夺，一定不要错过。第二战出现的BOSS需要使用打击属性的攻击才能破坏防御结界。

Enemy Data

LV	种族	名称	数量	HP	OK
8	地洞	トライフィード	5	195	45
9	地洞	アクニス	2	235	60
10	无饿	カース	2	195	45
11	仙空	レイデアクリス	3	210	55
7	幽精	シーフラー	3	150	40
9	幽精	シルフィス	2	145	40
12	地洞	マンティギガス	1	330	110
Treasure	神官の杖、パニッシャー				

Rescue 战斗胜利后发现救护者タオシャンメイ。

B07 苍叶あざみの森

战斗建议从左右两边突破，以避免中间敌人过于集中的火力，敌人主要以魔法攻击为主，可以让魔防高的同伴配合加血魔法进行牵制。地图中心的宝箱由于视角的关系比较容易被忽略，千万不要忘记开启。



Enemy Data

LV	种族	名称	数量	HP	OK
7	幽精	シーフラー	1	130	40
10	无饿	カース	2	195	45
12	地洞	マクロープス	2	277	70
12	地洞	トライフィード	3	315	80
13	地洞	アクアコクレア	2	290	95
Treasure	革の铠+1、风精の灵药				

Rescue&Join 战斗胜利后发现救护者スンウェイ；在椿姬の馆前可选择让同伴トマタ加入。

©FLIGHT-PLAN©BANPRESTO 2008

B08 ギンヌンガガプ



LV	种族	名称	数量	HP	OK
7	幽精	シーフラー	1	130	40
13	地洞	アクアコクレア	1	290	95
14	幽精	シルフィス	2	270	50
12	幽精	エルフィ	2	290	80
13	无饿	ネグ・エメス	4	320	65
14	幽精	エルフィ	2	320	110
14	无饿	アル・エメス	2	335	70
14	地洞	ラケルタ	2	350	70
15	仙空	アクアドラゴン	1	600	200
Treasure	神官の胸当て、绢のローブ				

第一战由于需要将除アクアコクレア以外的其他敌人全灭，所以主动靠近我方的它会利用这个条件不断地攻击我方，如果队伍中能够使用回复魔法的角色不够多，那么战斗起来会相当被动。第二战出现的BOSS使用双击即可破坏防御结界，之后让隆迪米奥使用必杀技可以对其OK。

Rescue&Join 战斗胜利后发现救护者ディラン，与其对话获得饰品"圣骑士の笼手"；在几夜寝觉邸前可选择让同伴パタタ加入。

B09 高天祸原之门

Enemy Data

LV	种族	名称	数量	HP	OK
16	幽精	シーフラー	1	330	50
14	幽精	エルフィ	2	320	110
14	无饿	アル・エメス	6	335	70
15	仙空	ハスタルニス	5	370	120
16	幽精	ルケルナ	2	350	140
17	超神	デウスフォサ	1	570	130
Treasure	レイピア+1、绢のローブ				

第一战敌人会频繁使用附加"封印"状态的魔法，一旦中招就要使用"クラエント"来解除，不然回复HP会显得非常困难。第二战中的BOSS需要使用高等级暗属性魔法（モルグレド以上）来破坏防御结界，让隆迪米奥和近战系的同伴双击可以轻松OK它。

Rescue 战斗胜利后发现救护者ツァイアー，与其对话可获得饰品"白银の兜"。

B10 狭间の冥路

Enemy Data

LV	种族	名称	数量	HP	OK
16	无饿	アルママキナ	2	410	120
16	幽精	ルケルナ	2	350	140
16	仙空	レイデアクリス	3	340	110
16	—	ラナンキュラス	1	393	—
18	—	テージ	1	303	—



本关的敌人非常狡猾，如果没有计算好移动的距离，我方的任一角色都有可能在一轮攻击中被消灭，因此建议选择一侧进行突破。缇吉拥有所有魔法无效化的特性，所以只能依靠近战系角色的攻击才能削减其体力，轮流使用必杀技不失为一个绝佳的选择。

Join 在几夜寝觉邸前可选择让同伴オッサ加入。

第3阶层 圣皇の祭宫（左）

B11 壹宫·罗崩门

LV	种族	名称	数量	HP	OK
16	幽精	シーフラー	1	330	50
16	仙空	カルデ	3	400	100
17	幽精	ラピスキュア	2	360	120
17	仙空	アモイノデア	2	450	120
18	幽精	アニマニュクス	2	450	120
Treasure	隐者の魔导书+2、隐者の帽子				

战斗中除了アモイノデア的魔法伤害较高外，无视地形移动的カルデ经常会偷袭我方的魔法师，所以事先一定要做好防护工作。



Rescue 战斗胜利后发现救护者ヴァナシェール，与其对话获得武器"托宣の杖"；与クニークルス对话获得武器"妖精の长弓"。

B12 贰宫·白楼壁

LV	种族	名称	数量	HP	OK
16	仙空	カルデ	2	400	100
17	幽精	ラピスキュア	2	360	120
17	仙空	アモイノデア	2	450	120
18	幽精	アニマニュクス	3	450	120
19	幽精	エク・エルフィ	3	410	160

敌人会不断地给自己施加有利状态来进行战斗，如果想避免无谓消耗的话，算好它们移动的距离，逐个引出来后抓住弱点进攻能收到很好的效果。エク・エルフィ这种敌人从外观上看似一样，但是持有的武器却是不同的，一定要让魔法师等弱小的角色站在拿长剑的该种敌人攻击范围之外，不然很有可能直接被秒杀。



Rescue 与タオシャンメイ对话可获得武器"骑士の短弓"；与スンウェイ对话可获得武器"パープルペイン"。

B13 叁宫·コリカチャ

第一战中只要捕获一个ゼムファタズマ就会结束战斗，第二战出现的BOSS必须召唤出エク・エルフィ使用"圣属性攻击"才能破坏防御结界，之后的战斗只要注意回复即可。



Enemy Data

LV	种族	名称	数量	HP	OK
18	仙空	カルデ	5	450	120
18	无饿	アルママキナ	2	470	140
20	仙空	エク・カルデ	1	500	180
20	仙空	アモイノデア	2	590	150
19	幽精	エク・エルフィ	4	410	160
19	幽精	シーフラー	1	420	120
20	无饿	ゼムファタズマ	2	630	250
22	无饿	シェイドドラゴン	1	1000	250
Treasure	司祭の法衣、祝福の革铠				

Rescue 与アメリ对话可获得武器"ハイブレード"。

B14 圣皇のシャンバラ

Enemy Data

LV	种族	名称	数量	HP	OK
18	仙空	カルデ	2	450	120
19	幽精	エク・エルフィ	4	410	160
19	幽精	ラピスキュア	4	390	150
20	无饿	ゼムファタズマ	2	630	250
20	仙空	エク・カルデ	2	500	180
22	超神	エルステーラ	1	1200	250



第一战ラピスキュア的风属性攻击魔法威胁极大，如果让魔防低的同伴冲上前很容易被两次单体魔法直接打死，所以一开始可以考虑从左侧进行突破，然后利用敌人突刺属性攻击的弱点来减少敌人的数量。全灭敌人后进入第二战。BOSS的防御结界只能使用高等级的暗属性魔法才能破坏，其光魔法附加的"混乱"状态一定要及时使用魔法或道具解除。

第4阶层 ベセク祭神部

B15 ベセクの神の座

Enemy Data

LV	种族	名称	数量	HP	OK
19	地洞	アクアコクレア	2	390	130
19	幽精	エク・エルフィ	2	410	160
20	仙空	エク・ガルデ	2	500	180
20	幽精	エク・アラネア	2	470	180
25	超神	バルド王	1	2000	—



最终BOSS的防御结界需要使用隆德米奥的必杀技"グランド・S"才能破坏，此战中敌人的弱点会变为打击属性。

特卖品是什么 相信很多细心的玩家都在商店购买物品时发现了"特"这一类的物品，但游戏从始至终都没有该类物品出售，难道它们真的不存在吗？答案当然是否定的，只要玩家将附带有技能的装备卖给商店，它们就会转而在"特卖品"中出售。

杜法斯通路线

玩家将隆迪米奥的主线剧情通关后，再利用任意主角都可以进行多周目的条件，将游戏中魔神人的辞典完



成度达到100%（不需要收集全部资料，只要让每个类别的魔神人名称全部出现即可）就会出现此路线。其中比较容易被大家忽略的是在第2阶层右侧路线"禅让放伐の砂漠"的战斗，玩家必须在战斗中只消灭（捕获）两个初期配置キャンサギガス才会触发第二战，并遇见幽精系魔神人"テラヌス"。开始章节后玩家位于第3阶层的入口，选择左右任意一条分支前往最深部完成主线剧情。

第3阶层 阎帝の万魔殿（右）

B01 火殿・カイーナ

Enemy Data

LV	种族	名称	数量	HP	OK
13	地洞	アクニス	2	390	–
14	幽精	アラネア	2	410	–
15	地洞	トラーフィード	2	435	–

在出战选择画面按下□键切换到魔神人的界面，让杜法斯通能够带足够的帮手上场作战。初期配置的100000PP值足以应付召唤身上所带的魔神人，其中エク・ガルデ的普通攻击为斩击属性，而且拥有"2回攻击"的特技，近身后可以对敌人造成很大的伤害，ラピスキュア拥有风属性攻击魔法和回复魔法，是远程辅助的最佳选择；エク・エルフィ则拥有长剑和长弓这两种武器，不但能够灵活应对战斗，"フォルトアクア"魔法还能在每次行动时回复20%的HP，持久战中非常实用。接下来的战斗中玩家一定要多根据敌人的弱点来召唤对应的魔神人参加战斗，同时要注意召唤的回合数限制，在归0前一定要使用"魔神人の肉"（只有杜法斯通能够使用道具和开启宝箱）等道具来延长召唤时间。



B02 火殿・ハデス洞穴



Enemy Data

LV	种族	名称	数量	HP	OK
13	地洞	アクニス	2	390	–
14	幽精	アラネア	2	410	–
15	仙空	ウェスパ	2	315	–
16	无饿	アルママキナ	2	410	–
Treasure	回复药+2、祝福の水				

远程攻击的ウェスパ攻击力较高，一定要优先消灭。建议兵分两路对付两侧的敌人，集中走一侧的话会难以照顾到所有魔神人的召唤时间限制，尽量速战速决。

B03 业殿・野干吼处

战斗中比较有威胁的是初期离我方较近的アルママキナ，如果贸然前进的话，很容易被它们前后夹攻造成无法挽回的损失，建议玩家算好它们的移动距离，让防御高的同伴将其引出来集中消灭。后方的イグニコクレア会使用回复和攻击魔法，一旦看到

Enemy Data

LV	种族	名称	数量	HP	OK
14	地洞	イグニコクレア	2	400	–
15	仙空	ウェスパ	2	380	–
15	地洞	トラーフィード	2	435	–
16	无饿	アルママキナ	2	495	–
Treasure	万能治疗药、风精の灵药				

它们靠近可以操纵杜法斯通或能够远程攻击的给予其致命打击，以避免我方之前造成的伤害前功尽弃。

B04 阎帝の万魔殿

Enemy Data

LV	种族	名称	数量	HP	OK
14	地洞	イグニコクレア	2	400	–
16	无饿	アルママキナ	2	495	–
17	仙空	キロプテラ	6	505	–
23	超神	レオ・レクス	1	1500	250

第一战走中间的道路将敌人吸引到一起集中消灭，第二战的BOSS没有防御结界，使用魔神人的风魔法可以对其造成较大的伤害，之后尽量保证



エク・ガルデ在战场上削减BOSS的体力，注意使用道具及时恢复"流血"状态也可以争取到更多的进攻机会。

B05 真なる神の座



Enemy Data

LV	种族	名称	数量	HP	OK
16	无饿	アルママキナ	2	495	–
17	仙空	キロプテラ	2	505	–
18	仙空	カルデ	2	540	–
23	超神	バルド王	1	2000	–

由于BOSS的体力很高，所以在出战前一定要准备足够的恢复召唤时间的道具，不然持久战获胜的几率很低。BOSS的防御结界需要使用杜法斯通的"V・スラッシュ"必杀技才能破坏，之后利用其突刺属性攻击的弱点群起而攻之。

最终决战

将杜法斯通的章节通关后，返回标题画面会出现"final"的选项，进入其中可以挑战游戏最后的隐藏关卡，胜利后玩家看到的才是游戏真正的结局，所有的谜团都在会故事的最后为你揭晓。



Final Battle 蛊毒の女神生诞处



Enemy Data

LV	种族	名称	数量	HP	OK
14	幽精	エルフィ	2	385	–
17	仙空	キロプテラ	2	505	–
27	超神	ルナーシュ・冻腕	1	1600	–
27	超神	ルナーシュ・旋腕	1	1900	–
27	超神	ルナーシュ・烈腕	1	2100	–
27	超神	ルナーシュ・刚腕	1	2400	–
27	超神	ルナーシュ	1	3000	–

最后一战只有五名主人公出战，而败北的条件则是缇吉的死亡，所以一开始建议先清掉杂兵，接着专心对付剩下的四只手腕。每只手腕的弱点固定，建议采取逐个击破的战术，以减少不必要的消耗，全部破坏后即可解除BOSS本体的防御结界，其中冻腕的弱点为火属性；旋腕的弱点为斩击属性；烈腕的弱点为突刺属性；刚腕的弱点为打击属性。冻腕每回合会回复160的HP可以放在最后消灭，最后的本体在玩家进入其攻击范围后会频繁使用强力的万能属性大范围攻击，大约会造成每个角色300左右的伤害，除了使用哈修的范围回复魔法可以缓解加血压力外，必要时一定要使用道具，或召唤出拥有范围回复魔法的魔神人来辅助回复。



无限复制技能 利用类似上期提到的完美魔神人资料大法，玩家将"特卖品"出售给商店前保存记录A，贩卖后保存为记录B，接着读取记录A就会发现物品已经在商店的销售列表中，但自己身上的物品并没有卖出去。最后只要玩家有足够的资金，就可以将物品买回来，如此循环复制出大量的强力技能绝对不是问题。



胜负师：三月一到，还真有些春天的气息了，不过“三月乱穿衣”的情况挺普遍的，这边儿这位里三件外三件，那边儿那位穿件T恤还扇着小风，倒也算是特别的景致。人与人的不同创造出的是一个并不统一的世界，而这种不对称的美感才是顺理成章的，我们把这叫做“自然”。上期有读者希望自由谈每期都有一个统一的主题，这其实是我很久以前就曾思考的问题，但实际操作中在可行性上遇到了不少麻烦，比如这次刊登的文章要是说的都是《鬼泣4》，我不知道大伙看完第一篇文章后还有没有动力看下一篇。事实上，与统一相比，我更期待的是个性，不然自由谈的内容如何与栏目名相匹配呢？当然，在统一中寻求个性也值得尝试，这就需要自由谈有更多的参与者，因为你们才是这个栏目的主人。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

神曲中的呆板音符
——谈《鬼泣4》中的瑕疵



喧嚣的打斗，良好的ACT手感，朋克式的音乐，和帅到掉渣的人设、动作和过场动画，说到这里不少朋友会脱口而出一个游戏系列的名字：《Devil May Cry》。作为Capcom在PS2上成长起来的一个系列，它以其特立独行的游戏方式，赢得了全世界动作游戏玩家的青睐。经历了1代辉煌，2代的阵痛和3代的重生后，4年的等待，等来了我们所关注的第4作。

应该说游戏发售前，Capcom给《鬼泣4》做足了噱头，也吊足了玩家的胃口——从2006年TGS那夸张的排队4小时试玩10分钟，到无数次不同版本的游戏预告片，再到游戏正式发售前一周在PSN和Xbox LIVE上放出试玩版下载，最后在短短几天内，试玩版下载量突破100万次，（截本文完成前，有消息称本作双版本全球总销量已经突破200万套！）一切的一切都说明了本作的高人气。是的，Capcom成功了，至少从本作现在的销量上来看，《鬼泣4 特别版》或者《鬼泣5》都已经顺理成章。

本人有幸在自己所在的城市第一时间入手了PS3港版《鬼泣4》，并且在春节完成了DMD难度，目前正在奋斗DMD全关卡无伤。在下不才，想谈一谈本作的优缺点。

1.画面。本作作为Capcom在次世代上的一款分量极重的作品，自然投入了相当的资源进行开发。有消息称本作的图像引擎采用的是之前在X360上发售的《失落的星球》的图像引擎。《失落的星球》为Capcom赢得了《鬼泣4》足够的在次世代上制作游戏的经验。所以本作作为现今为止次世代上已经发售的最好ACT来说，画面实力毋庸质疑——720p画面经过次世代机能的渲染，加上本作图像引擎对于火焰特有的渲染效果，本作的画面可以说是令人相当满意的。

2.手感和流畅度。作为一款ACT游戏来说，手感和流畅度直接影响游戏者的投入程度，也是一款动作游戏是否优秀的标准之一。就手感来说，本作可以让很多挑剔的玩家满意。而新主角尼禄的EX技判定要求非常精准，手感相对来说比较特别，对部分玩家会有不确定的影响。但是游戏中后期战斗中出现了一些明显的拖慢，这一点非常影响游戏者的手感和游戏的流畅度。当然，影响流畅度的还有其他因素，在后面会有详细讨论。

3.流程。本作流程并不算短，可同样也不算太长。但是制作赶工的迹象在本作的流程上得到了充分体现。但丁只是照着尼禄所走过的原路走回去，并且连所打的Boss也都一模一样，虽然说但丁由于招式和武器性能等一系列的原因导致其和尼禄在打法上的南辕北辙，但是完全可以做成把但丁的剧情改成从另一条全新的路去救尼禄，并且将尼禄和但丁可以分别进行全程游戏作为隐藏要素。

4.隐藏要素。本作的隐藏要素之少可谓是系列之最——除了系列传统的秘密任务和蓝魔石碎片收集要素外，仅仅只有一个无限魔人装，并且还是需要DMD通关才能取得。而Capcom游戏所特有的通关奖励——换装系统在本作毫无踪影不得不让人怀疑本作有所“蓄谋”——难道在发售前就想好了要搞什么“特别版”、“完全版”进行利润补完计划？而玩家中人气极高的两位美女——崔西和蕾蒂只在过场动画和隐藏结局中出现而无法操纵，也不得不说是一大遗憾。

5.关于尼禄。从游戏的整体剧情来说，并没有交代新主角尼禄是如何获得恶魔右腕的——只是在游戏中加入了很多恶魔右腕的衍生技能——抓取、防御、时间变慢等需要靠流程推进方可获得的能力，其中的悬念可能Capcom还是考虑会在续作或特别版中补充。至于尼禄的招式设定，直到DMD难度我才慢慢对其招式组合有了更深层的认识。总体上来说，相对于但丁的3种主战武器、3种枪械武器、5种职业90多种动作变化来说，尼禄的变化还是少了点，而但丁的招式设定完全是上级者向的。尼禄的主要技能一共分为刀、枪、投三种。刀的变化虽然不算多，但其EX技巧的最高境界“刀刀出红”甚至“刀刀三红”，在熟练之后还是能够发挥出效用。枪的普通攻击太弱太弱，让人在没有升级枪的蓄力攻击前根本不想用手枪去打，而三级蓄力又强得离谱——DMD难度下部分敌人只有3级蓄力枪能100%打出硬直状态。恶魔右腕的投技概念是是Capcom对于“《鬼泣》系列”发展道路上的新尝试，同时也成为了尼禄的招牌技。但是在本作的BOSS战中，恶魔右腕的能力设计得过强了，尼禄BOSS战的流程都是在一定时间内给与BOSS一定的伤害，使其进入气绝状态，此时尼禄使用右手的投技攻击，就会出现一种类似于QTE的攻击方式——画面中出现长时间的攻击特写，并对BOSS造成较大伤害，如果进入魔人状态，还会有不同的演出效果和更大的伤害值。这种设定虽然增加了华丽的视觉效果，但是对于玩家的技术要求却降低了——BOSS有不少体力是被特殊的投技打掉的。如果能改成在BOSS体力下降到最后一点的时候，使用恶魔右腕的能力对其进行终结，可能会更加合理。

6.评价系统。战斗评价一直是“《鬼泣》系列”的魅力所在，在高难度下取得S甚至是SS评价一直是动作游戏高手们乐于挑战的内容。但是本作的评价系统实在有点让人看不懂——没有SS评价，红魂取得评价系统变成了红魂收集。只有S评价没有SS评价，对于那些追求高难度下最高评价的人来说，有些欠妥，但最让挑战者



本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。



不爽的还是红魂评价系统——在每个关卡固定的地方收集红魂。由于每个关卡的红魂位置都是固定的，加上总评中会显示红魂的获得量，所以为了得到更好的最终评价，完成全关卡评价S级的伟业，我们必须收集所有固定位置的红魂——我们要做的是一点点搜索整个地图，打碎一张张椅子，劈开一个个墓碑，跳上每个可能站上去的地方。虽说有了尼禄右手的探索提示能力，搜索会相对方便一些，但是像3、4、5连续三关都要劈开大厅中所有的椅子，让人哭笑不得，流畅度也因此大受影响。当然，本作的战斗评价还有一个关键的要素，那就是上传自己的成绩，进行全球排名。由于每关时间和红魂的分数是固定的，要打高分，必须无伤过关，这样得分系数才会更高。可以获得更高分的方法还有在限定的时间内刷更多杂兵以得到更高的华丽度评价。就这个角度来说，本作的排名系统还是成功的，提供了玩家之间的竞争机会。

7.战斗设计。这方面我最想说的是第6关和第19关，走格子游戏的设定在玩家中很有争议。在低难度的第6关还好，只要走完棋盘就行了。可第19关时棋盘是环形的，走不到指定位置就要一直绕圈，这一关成绩的好坏与运气直接挂钩。但是在之后得知了控制点数的技巧之后，走格子游戏就变得毫无意义，还不如做成一个一个往下打关卡形式。

8.敌人的设定。在敌兵设计方面，本作基本上符合之前所称的“回归系列原点”，而雷兽作为本作最强杂兵，借鉴了1代中的Shadow，不过比Shadow强了很多，让人印象深刻。BOSS的设计上，第18关的神像战，给人的感觉和《战神Ⅱ》太像了……还有，与最终BOSS教皇的两场战斗、第6关的飞刀房、第8关的单翼魔骑士等，又缺少了“《鬼泣》系列”的BOSS战传统——找到弱点后给予强大的连续打击。这可能还是由于恶魔右腕的关系。话说回来，部分BOSS的但丁重打一遍的偷懒之举也让人有些失望。

9.其他。HAH难度的出现，除了获得那张通关海报，还没有发觉有什么存在的意义。这个难度说白了就是SOS难度下的一击毙命，但对于那些挑战极限的玩家来说，肯定还是挑战DMD难度的无伤，这个难度的设置显得多余。而对于那些刷分刷排名的玩家来说，这个难度又是不计入排名系统的。另外，本作的技能买卖系统也没有意义——玩到后期高难度的人肯定是全技能入手。最初我想到的这个系统的存在意义只有一种——由于本作的技能点数会随着购买的技能数量而迅速增加价格，所以本系统的意义一直认为是挑战DMD难度一周目的极限，每关技能都能进行自由调整。但是现在还没找到在New Game下选择DMD难度的选项。

说了那么多《鬼泣4》的缺点，可能会遭到系列死忠的鄙视。但是我想说的是，爱之切，责之切。本作虽然有那么多的不足，但是游戏依然拥有极高的整体素质，画面、音乐与战斗的配合，动作依然保持系列依然的华丽和美感。尼禄虽然说整体单调，但是依然不缺乏回归1代时的那种简单与复杂相结合的特点。招式多，但多而不乱，每个招式都有其优势和特性，要在实战中做到完美结合也不是一天两天可以达到的，例如Shuffle的无敌时间可以躲避大多数的攻击，Calibur的飞行距离可以追击很多受到吹飞攻击的敌人。虽然本作有一些不尽如人意的地方，但是依然不影响其成为次世代最好的动作游戏之一。至于为什么说那么多本作不足的地方，为什么要在鸡蛋中挑骨头？因为我喜欢这个游戏，喜欢这个系列，希望小林能够将游戏做得更好，希望下一作或完全版中进行一些调整，以最大程度修正本作中的不足。

不管怎么说，《鬼泣4》继承了系列大部分的优良传统，让我们可以在新年中玩到如此美妙的游戏，还是要感谢Capcom，感谢所有的制作人员。如果你还没有接触本作，那还等什么呢？Let's Rock！Baby！

文 Levn

猎人的足迹

随着PSP版《怪物猎人 携带版2nd G》的发售日的临近，想必各位猎人的狩魂也越发激昂了。但是游戏毕竟还没有发售，因此老猎人们只能通过玩老版本来温故知新；因此我也顺应形势，对“《怪物猎人》系列”进行一个小小的回顾，老猎人可以借此唤醒自己久远而又深刻的回忆，新手猎人或者正准备踏上猎人之路的勇者也能了解一下狩猎世界的历史。



今年的3月11日是“《怪物猎人》系列”的四周岁生日，在这短暂而又漫长的四年里，本系列在各个平台上一共诞生了六部作品：《怪物猎人》(PS2)、《怪物猎人G》(PS2)、《怪物猎人 携带版》(PSP)、《怪物猎人2 DOS》(PS2)、《怪物猎人 携带版2nd》(PSP)、《怪物猎人 前线》(PC)。每一作和上一代相比都有非常大的变化，这些变化以改良居多，所以也就越发吸引玩家，口碑也越来越好。很少有一个动作游戏系列在历经六作之后还能保持着如此旺盛的生命力，而本系列的成功归结起来主要有以下几点原因：

1.前所未有的真实世界观设定

从一代开始就确立了大致符合现实中自然规律的世界观。本系列中设计的场景，都是符合我们现实生活中的地形地貌以及气候要素的，沙漠和火山就是热浪灼人，雪山与洞穴就是冰冷刺骨，玩家必须携带相应的药品来适应这些特殊的环境，这跟现实中人类对于极端环境条件的适应方法完全一样。跟其他动作游戏里的角色相比，本系列的猎人们没有无敌的魔法，也没有超自然的特异功能，他们手中的武器的造型和操作方法跟现实中几乎一模一样，惟一有些超现实的只是武器带有属性效果而已。作为一个普通人，必须要吃饭，必须要睡觉(设计为在存档时强制出现睡觉动作)，一些细小的设定让整个游戏颇具生活气息。

2.武器操作的真实性

与其他动作游戏相比，本系列的武器操作非常笨重，就算是最灵活机动的片手剑，挥舞起来也相

当迟钝，更别说大剑之类的重武器了。但是这却是本系列的一个亮点，所有武器的攻击动作均以普通健壮的人的体能为基础而设计，在这游戏里玩家不可能用大剑使出百烈突，也不可能用一把长长的太刀去横扫千军，更不可能背着沉重的锤子来个二段跳，你能做的只是现实中能做出的动作。玩家必须对各种类武器的性能、走位以及操作都非常熟悉，才能够在战斗中应用自如，否则就算是最普通的小盾蟹也打不过。系列的武器操作做到了真正的返璞归真，让很多对华而不实的动作招式产生厌倦和疲劳的玩家重新找回了久违的爽快感。

3.决不妥协的难度

这一点在以前说起来是完全成立的，不过在PC平台上推出的《怪物猎人 前线》却出现了难度大为降低的情况，原因是防具性能和基础数值大大提升，但是怪物的攻击却没有进行相应的上调。不过这是PC版的情况，在家用机和掌机上的《怪物猎人》从来没有出现过难度妥协的情况。游戏粗看上去似乎走的是轻松搞笑的路线，但是实际战斗中绝对是硬派核心向的风格，硬拼在这个世界中完全行不通，而防具的防御力也不那么牢靠，再高级的防具也顶不住让上位怪物连续攻击三下。适时躲避和经常性地使怪物陷入硬直状态才是本系列的基本战术，否则等待玩家的只有一辆由几只小猫推着的担架车。

4.收集癖的天堂

收集游戏中强悍的武器和装备是每一个玩家都乐于尝试的事情，而本系列里强悍又实用的武器装备实在太多了，但是想要得到优质的东西就必须付出高昂的代价，没有一件好东西是能轻易得到的，都需要玩家收集很多种类的素材和大量的资金才能制造，看着辛辛苦苦凑齐的素材慢慢的都转化为穿在身上的防具和拿在手上的强力武器，那种回报所产生的快感不是一般的游戏所能营造出来的。而同平台上的每一代都能够继承前作的存档，这样就可以使之前的部分劳动成果得以保留。而每代都新加入了很多新的装备，这样就算是在前作中已经达成完美收集的老猎人，也能在新作中找到自己努力的新目标。

5.形象鲜明的怪物和丰富的武器

一款成功的动作游戏中必须有一个类似形象代言人般存在的敌人，本系列也不例外，《怪物猎人》、《怪物猎人G》和《怪物猎人 携带版》中的雄火龙、《怪物猎人2 DOS》中钢龙、《怪物猎人 携带版2nd》中的轰龙、《怪物猎人 前线》中的棘龙还有即将发售的《怪物猎人 携带版2nd G》中的迅龙，这些怪物各有各的习性和攻击方式，弱点也不一样；它们为每代游戏都带来了强烈的新鲜感，既能吸引新手猎人，也能挑起老猎人的战斗欲望；而在武器的选择上，本系列也给出了多类型的选择，近身砍杀类和远程射击类应有尽有，而且随着系统的进化，有几作还推出了新的武器种类，比如在《怪物猎人》初代的美版就比先发售的日版多了双刀类武器，而在《怪物猎人2 DOS》中则增添了太刀、铳枪、狩猎笛和弓，自此武器种类达到了11种之多，已经成为本系列一大卖点。

6.与众不同的升级系统

人物的血槽和耐力等数值没有级别概念，数值上的等级与武器和装备直接挂钩，好的武器装备能提高人物的基础数值，对它们进行升级能再次提高这些数值，但是相对于怪物的攻击力而言，依然不值一提。到了上位任务，就算穿着最强悍的防具，两三下就被怪物给秒了依然是很常见的事情。因此只有切实提高自己的操作水平，再配合强有力的武器防具的支撑，才有可能顺利完成任务。

7.即时的操作动作

在本系列里，只要进入了任务，那么人物的一切动作都是即时的，也就是很类似于现实生活，吃药补血和吃肉补耐力时都需要时间，有超大硬直，且无法取消，这一点让以往游戏中的“拼血流”玩家无法再以同样的方法在本系列中过关。

综上要素，我们可以看出，本系列是一个非常硬派且核心向的游戏，是一个需要用时间和经验积累，长期性玩下去的游戏，这点正好与当下满天飞的快餐休闲游戏背道而驰，也就满足了真正热血玩家的需求，符合他们的游戏理念。正因为这些，才让《怪物猎人》成为最成功的动作游戏系列之一。

系列的初代现在看来问题很多，但是随着系统的进步，很多漏洞与不方便的地方都得以改正，下面主要就讲一下这些曾经修改、增添过的设定：

（1）在初代时，带属性的武器的属性攻击具体数值是不显示的，而在《怪物猎人G》里则有明确的属性数值显示。

（2）初代时，无论生产、升级何种武器或防具，都必须把所需要的素材带在身上才行，放在家里的箱子里是没用的；到了《怪物猎人G》后完全修正，只要有足够的钱和素材，无论素材在哪里都可以直接在武器防具屋打造升级了。



（3）初代在任务中采集到的特殊场景道具（例如特产蘑菇、黄金鱼）是可以直接带回家的，这样只需要一次采很多道具就能在进了采集任务后直接缴纳特殊场景道具而完成任务。而在初代的美版中则对此进行了改进，特殊场景道具在过关后会被自动兑换成金钱，无法带回家，避免了之前那样作弊刷任务的情况出现。



（4）最早的游戏全程道具箱都只有一页，可谓短小不精悍。在以后的版本中，道具箱不断扩容，基本缓解了空间紧张的问题。

（5）初代中的防御是逆天的，敌人的任何攻击都可以被普通防御，包括后来让所有猎人胆颤的铠龙的无限距离粒子炮。而在后来的美版里则得到了修正，很多怪物的特殊攻击和属性攻击都无法防御。

（6）在初代的单机模式下，雌火龙、毒怪鸟和水龙并没有自己专属的任务，想要与之较量就只能参加其他的任务去“蹭”它们。在后来的美版中则都增加了它们单独的讨伐任务。

（7）初代的美版中开始出现长枪锁火龙的概念，即用长枪对火龙的头部进行一定攻击后使其陷入硬直，之后再对其进行不间断攻击使其再次硬直，循环往复直到火龙死去，循环之间用长枪的侧移和后退作为衔接手段。但是在后来的版本中由于怪物的失衡值被提高，所以长枪的锁头技几乎被取消，但是其他高攻击输出的武器依然可以实现锁定。

（8）《怪物猎人G》作为初代的资料片，保留了初代美版的所有良性修改，并且出现了大量的亚种的怪物，所谓亚种的怪物就是以原先的怪物为蓝本设计出的颜色不同、弱属性不同、攻击方式有所变化的怪物，并直接在单机模式下开放了G级任务，使得游戏更富有挑战性。

（9）《怪物猎人G》里对武器斩味进行了增强，添加了蓝色和白色两种高级斩味，从而使之前的经常性弹刀问题得到了根本性的解决。

（10）跟山菜爷爷进行道具交换难度变大，因为在《怪物猎人G》中加入了高概率和低概率交换物，因此有些考验玩家的运气。

（11）《怪物猎人 携带版》在PSP上推出，以《怪物猎人G》为蓝本，添加了农场要素，很多矿石和昆虫类素材可以在农场直接采取，在游戏初期就可以积累很多基础素材，大大方便了玩家上手。而农场要素在《怪物猎人2 DOS》中被取消，在《怪物猎人 携带版2nd》中又重新回归。

写了这么多，基本把“《怪物猎人》系列”最初的设计和经历的改变都粗浅描述了一遍，希望能借此提起玩家们对于整个系列的兴趣。3月27日，《怪物猎人 携带版2nd G》发售，狩猎解禁，一切都将重新开始，一个崭新的狩猎世界即将诞生。猎人们，你们准备好锋利的猎刀了么？

文 万岳

游戏立方 GAME³

Vol. 143

栏目主持 ACE飞行员 Email Game3@ucg.com.cn

你又在玩《怪物猎人》？每次看见D·S捧着PSP我都会说出这句话。这不，本期"多边共享"中，D·S又热情地提供了一篇关于《怪物猎人P2G》的周边消息。虽然我个人对这个系列感情不是很深（我特别欣赏游戏中人物的跑步姿态，非常有感觉。），不过看着这些精美周边，我感觉眼前一亮，就像《西游记》中贪心的老院主看见唐僧的袈裟后那种流口水的心情，忍不住也想弄些回来装饰一下自己的PSP。本期"多边共享"的重头内容是由晴天整理的"1986～1995十年间的百万级作品"。虽然关于游戏销量的话题已经谈过多次，不过，对于许多年轻的读者来说，以下这些游戏都是陌生的始祖，值得拿出来见见面了。

多边共享区 ENTER THE GAME

1986～1995 十年间的销量回顾

晴天提供

其实对于主持排行榜的晴天来说，一款游戏的销量数字虽然并不能直接证明游戏的好坏，但是从一个侧面反应出游戏的受欢迎程度，却是任何玩家都无法否认的事实。今天的多边共享里，晴天就特别为大家准备了一个以趣味性为主的游戏销量回顾（仅限日本地区），因此所有年份都只列出了销量冠军的数据，图片则以当年的优秀作品为主，让大家了解到更多日本游戏界的故事。不知道有多少玩家体验过这些以现在的眼光来看颇显古老的游戏呢？是不是它们中还有大家涉足家用游戏的启蒙老师呢？

1986年 销量冠军 超级马里奥2

FC 累计销量：265万

因为当时的游戏都是使用卡带作为载体，所以本作实际上并没有正式发售，而是让玩家支付一定的费用，将卡带拿到电玩店使用特定的设备对卡带中储存的数据进行改写，如此前卫的销售方式在日本可是由任天堂首先开创的。





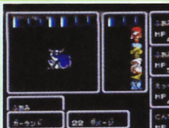
◀▲《忍者服部君》（累计销量150万）和《哆啦A梦》（累计销量115万）都是当时颇有人气的动漫改编游戏。

1987年 勇者斗恶龙II

FC 累计销量：240万

日本国民级游戏的第二作，无论在画面还是剧情上都进行了相当程度的强化，所以能够获得成功也是必然，另外本作中的主人公不再是一个人孤独的冒险，和同伴一起战斗的感觉让人印象深刻。





▲当年12月发售的《最终幻想》由于缺乏知名度只能用默默无闻来形容，而系列作品在2年后的逆袭则让更多的玩家见识到了它的魅力。

1988年 勇者斗恶龙III

FC 累计销量：380万

随着新的销售奇迹诞生，当年的硬件市场也是闹得沸沸扬扬，除了标识有"16BIT"并首次搭载CD光驱的MD面市外，紧随其后的PC–E也让玩家有了更多的选择，不过国内玩家体验过它们的并不多。





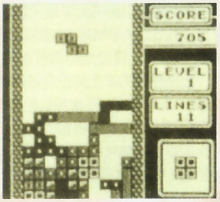
▶从当年开始，排队购买《DQ》系列"游戏成为了日本特有的社会现象。

1989年 俄罗斯方块

GB 累计销量：423万

任天堂在当年推出了便携式的掌机GB来抢占新的市场，而获得最大成功的则是这款我们耳熟能详的《俄罗斯方块》，回想当年男女老少都拿着各种造型各异的掌机玩着同一款游戏的情景，看来在很多年前掌机的风靡就早已注定了。

▶由此开创的"落下型"游戏时至今日仍然受到很多玩家的宠爱，而当时凭借本作，任天堂一共在全球卖出了超过1亿台GB。



1990年 超级马里奥世界

SFC 累计销量：355万

由于受众面的关系，其实"《马里奥》系列"才是日本本土的游戏销量冠军，因为它的持续销售能力要远远高过短期内爆发型销售的"《勇者斗恶龙》系列"，能够骑着耀西蹦蹦跳跳的马里奥应该就是本作最大的特色了吧。





◀当年发售的《最终幻想III》开创了系列的多个先河，因此也成为了系列第一款突破百万的作品（累计销量140万）。

1991年 最终幻想IV

SFC 累计销量：144万

由于上一年的强作过于集中，所以当年推出的本作可谓占尽了"天时地利"，首次登上了销量冠军的宝座，之后本作也在多个平台上进行了复刻，不过永远不变的应该还是那颇让人不适应的高难度吧。



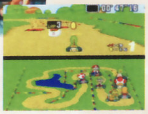
▲作为任天堂的另一款看家作品，当年推出的《塞尔达传说 众神的三角力量》销量只稍逊于《最终幻想IV》，累计销量为116万。

1992年 超级马里奥赛车

SFC 累计销量：382万

虽然现在很多玩家都被NDS上的同名作品迷得无法自拔，但是十几年前体验过这款SFC版的人应该是寥寥无几。从这里显示的销量来看，任天堂巧妙地将其转移到了自家最具人气的NDS上的确是策略上的胜利。





▲在街机上大放异彩的《街霸II》在当年也移植到了家用机上，累计288万的销量也足以证明这款对战游戏的王者地位。

1993年 超级马里奥合集

SFC 累计销量：212万

不得不佩服任天堂的"圈钱实力"的确是一流，由于当年正处于SFC的黄金时期，所以将之前的系列作品集合起来的这款合集作品也有足够的号召力，并轻松超越了200万的销量。

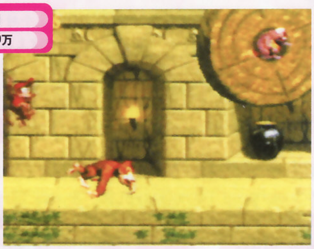
▶当年推出的《圣剑传说》（累计销量150万）和《浪漫沙迦2》（累计销量117万）奠定了Square在玩家心目中"Square=优质游戏"的地位。





1994年 超级大金刚

SFC　累计销量：300万



“《马里奥》系列”的确是一个造星工厂，这不，偶尔跑跑龙套的大金刚也成为了颇受玩家喜爱的游戏人物，即便是面对同年《最终幻想Ⅵ》等强劲的对手，本作还是轻松拿下了桂冠。

▶当年的游戏硬件市场的竞争也非常激烈，除了PS和SS还能坚持发展外，诸如3DO、PC-FX等主机都悄然退出了市场。

1995年 勇者斗恶龙Ⅵ

SFC　累计销量：320万



面对同年推出的众多大作，国民级游戏取得胜利其实也并不容易，其中《超时空之旅》至今仍有推出续作的呼声，作为PS上的原创作品，《妖精战士》为SCEJ本社赢得了不少业内人士的赞扬。

◀ 13年前诞生了第一款3D格斗游戏，这就是《VR战士》。

特别附录

每年的3月1日是TVgame格斗界泰斗级人物，春丽大姐的40岁生日。随着《街头霸王Ⅳ》的降临，这位青春永驻的格斗女皇将再次活跃在我们的视线中。3月4日也是比较重要的日子，2000年这天，PS2发售了，现在算来也有8岁啦。时间过得太快了，有时候都害怕回首。

怪物猎人周边四连发

D·S提供

俗话说：兵马未动，粮草先行。这不，《怪物猎人P2G》尚未上市，诸多周边产品已经开始纷纷出笼了，如果你是一个“《怪物猎人》系列”的忠实粉丝，那么下面为您介绍的几款周边怎能不让你动心？准备攒银子吧！



特制集换卡片

这是只有预购《MHP2G》的玩家才会获得的特别礼品，而且是限额配送。该卡片由著名插画家西村キヌ亲笔绘制，可以在《怪物猎人》集换卡片游戏中使用，十分珍贵。

周边套装三件组

这是由日本著名周边厂商Hori发布的《MHP2G》套装，售价2919日元（约合人民币190元）。该套装包括特制外壳、耳机、主机保护套三种产品，让人垂涎欲滴。如果你买不起限定版主机套装，



雪山收纳包+猎人皮套

（周边图片3、4、5、6）

这两件周边均由日本厂商EXAR出品，“雪山收纳包”是以在《MHP2》中登场的防具“雪山装”系列为题材制作的PSP主机收纳包，采用仿毛皮材料制作，逼真再现了“雪山装”系列的质感，可对应PSP-1000及PSP-2000主机，售价为1980日元。（约合人民币130元）“猎人皮套”则是仅对应PSP-2000主机的保护套，表面印有龙之纹章及游戏主题LOGO，内测采用聚氨酯制黏片（能轻松黏住PSP主机），可随时拆取。





清凉饮料

Capcom公司日前宣布，以“《怪物猎人》系列”的回复道具“回复药”为原型制作的清凉饮料“怪物猎人饮料”将于3月27日与新作《MHP2G》同时发售，售价为200日元（约合人民币13.8元）每瓶。这款“怪物猎人饮料”是以蜂王浆、维他命B2・B6等调配而成的营养型水果混合口味饮料，饮料瓶包装上还印有十种怪物图标，将在全日本的7-11便利店销售，春季有机会去日本旅游的猎人们可不要错过哦。



学游戏拿高薪！



上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十四期班），有关事宜公告如下：

招生计划：

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年）　招生人数：60

培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏程序设计专业研修班（全日制1年）　招生人数：30

培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证　书： 完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的《上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证》和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点：
1、上海大学嘉定校区（住宿）：住宿上海大学嘉定校区学生公寓。
2、上海大学新闻校区（走读）：新闸路1220号（江宁路口）。

入学条件： 高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者；免试入学。





成绩合格者，择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082　详情请登陆：www.cia-china.com
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

主持人语

我们又迎来了3月，这是游戏爆炸的一个月。如果这个时候你没有来得及配备一套次世代家用主机或者手握一台掌机的话，那也不要紧，PS2上还有《高达无双 特别版》和接下来的《寂静岭 起源》。纵观大局，今年家用机的形势要比去年好得多，PS3的游戏确实多了起来，X360第二波大作陆续在GDC2008上确定发售日期。所以说，今年加入次世代的玩家应该会比去年要多很多。

SONY MDR-DS7000耳机评测



眼下，家用游戏主机已经大步跨入了次世代，为了体验这前所未有的视听震撼，为家中添置高清电视和5.1声道音响自然也是理所应当的。不过，并不是每个游戏玩家都能如愿以偿，难道就注定只能用简陋的双声道电脑音箱来体验次世代游戏的震撼吗？答案当然是否定的！接下来为大家介绍的这款耳塞绝对可以满足你的需要，这就是由索尼推出的顶级游戏耳塞MDR－DS7000。

这款耳塞与其他同类产品的最大不同之处在于两点：其一，它的内置有无线信号接收模块，这意味着耳塞在工作时不需要再拖着一根长长的音频信号线了，对于游戏玩家来说，这一点尤为重要，只要带着这副耳塞，游戏过程中就不必担心一团团的线缆搅在一起了；其二，它拥有绝大多数同类设备所不具备的多声道输出能力，采用了索尼最新的Virtualphones Technology技术，可对应5.1声道和7.1声道，临场效果可谓相当出众。

这款耳塞目前的官方售价是29800日元，国内的最低价格大约在1600人民币左右。对于渴望体验震撼音效的玩家来说，它完全可以满足需要。要知道，花费如此价格买一套高品质的音响几乎是不可能的，而它的做工可谓相当精良，一般耳机长时间佩戴后所产生的不适症状在这里完全不会出现。使用过程中，除了耳塞内发出的声音之外，根本就不会听到外界的嘈杂，更省去了干扰他人的担心。如果你心动了，就赶快入手一套吧，只要亲身体会一下，你就会得出结论：这笔钱花得值！

●产品型号：SONY MDR－DS7000。
●2007年11月发售，官方售价29800日元。
●采用2.4GHz无线传输技术，30米有效范围，CD音质同等质量。
●对应Dolby ProLogic EX Ⅱ，应用索尼最新的Virtualphones Technology技术，对应5.1声道以及7.1声道。
●实时频道自动选择功能，抗干扰能力极强。
●自带解码芯片，对应多种环绕音效。
●与SCE合作，搭载有专门的游戏模式，完全匹配PS3！
●内置锂电池，允许在使用过程中充电。
●拥有双光纤输入及单模拟输入输出接口系统，即可作为功放连接媒介。
●产品附送光纤信号线一根。
●快速充电30分钟可使用3小时；充电3小时可连续工作10小时。

市场风向标

●市场风向标PSP－2000依旧呈现旺销的局面，而2月底上市新色彩薄荷绿更又为市场注入了一股热力。然而物以稀为贵，新上市的薄荷绿主机同深邃红一样一机难求，目前薄荷绿的价格在1520左右，而深邃红则依然需要1720元才可购入。

X360方面，由于目前改机技术成熟，三红问题也大为改善，游戏数量也较为客观，并且购买年龄层较高，并不受学校开学的影响，仍旧呈现旺盛的态势。相比上一期的价格没有太大变化，仅有些许下调，20G的新版主机在2940元附近徘徊。

PS3方面，尽管销量较去年有很大的提升，但受正版游戏的制约，国内仍然只有部分高收入玩家能够接受，所以在节日气氛褪去之后，PS3的价格有较大的下调，目前40GB的单机平均价格在2900元左右，比起X360还要便宜。这里需要再次提到的是，40GB版本的PS3同样支持无线Wi-Fi网络，能与PSP进行联机 ，在功能上仅仅是去掉了PS2游戏的支持，所以大可放心购入。

作为节日的馈赠佳品，iDSL和NDSL在节日过后市场需求量有所下降，价格也有所好转，目前只要1150元左右便可购入。而microSD卡价格也大幅度跳水，1GB行货日产microSD卡现在只要80元即可轻松入手。但是，烧录卡市场却出现了逆市上涨的疯狂局面，R4再度涨回了320元的高位。据知情人士透露，由于NDS在世界范围内的绝对热销，导致许多国家的烧录卡也同样供不应求，许多国外的商家甚至不惜专程飞往国内采购，而过年期间各家烧录卡均停止生产，造成了巨大的供应缺口。



Wii方面，随着D2CKEY改机芯片价格的下调，使得Wii主机的整体价格也跟随着下降，目前不到2000元便可入手。除此以外，《Wii Fit》以及双节棍手柄的附件也均有一定程度的下调。

记忆棒目前出现了3839MB的低质B棒，其特征是外壳较原先的3839MB记忆棒颜色更加黯沉，并且读写速度仅有一般3882MB的低速棒的水平，建议广大玩家在购买时务必小心。



图中上方为B棒，下方为A棒，B棒的色泽比A棒来的黯淡，棕色的底料更像是黑色。A棒中间的红条为桃红色，而B棒则呈暗红色。

北京、上海、广州三地的主机及周边的详细价格：

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS2主机(已改)	1180元	1180元	1160元
原装手柄	120元	110元	110元
高仿手柄	40元	45元	30元
8M原装记忆卡(含限定版)	110元	120元	110元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS3主机(40GB)	2930元	2940元	2880元
原装六轴手柄	280元	280元	260元
原装DS3振动手柄	390元	410元	380元
原装色差线	260元	240元	240元
原装1.5PP HDMI高清线	310元	290元	300元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
X360主机(20GB、65nm、HDMI、带2张正版)	2940 元	2950元	2930元
原装手柄(无线)	350元	360元	370元
原装手柄(有线)	290元	280元	280元
原装VGA线	290元	280元	260元
火牛(直插电源)	130元	120元	120元
手柄充电套装	170元	150元	130元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PSP－2000主机	1430元	1430元	1420元
PSP－2000主机(薄荷绿)	1520元	1520元	1500元
PSP－2000主机(深邃红)	1750元	1720元	1700元
PSP－2000高仿线控耳机	50元	50元	50元
PSP－2000高仿色差线	60元	60元	55元
4GB高速组棒(3839MB)	240元	250元	230元
8GB高速组棒(7727MB)	530元	530元	530元
全新试玩引导盘	90元	90元	90元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
iDSL主机	1160元	1160元	1160元
NDSL主机	1140元	1140元	1140元
R4	320元	330元	310元
DSTT(标准版)	240元	240元	220元
DSTT(豪华版)	300元	310元	280元
DS FRIE CARD/N-CARD(16Gb)	230 元	240元	230元
EZ FLASH 5	180元	180元	175元
金士顿 1GB TF卡(行货)	80元	90元	80元
金士顿 2GB TF卡(行货)	140元	140元	140元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
Wii主机(已改)	2020元	2030元	1980元
双节棍(左+右)	480元	480元	480元
Wii Fit(同捆Wii平衡板)	840元	850元	820元
高仿色差线	50元	40元	40元
NGC组装手柄	30元	30元	30元
Wii SD卡适配器	38元	38元	38元
Wii直插电源	60元	70元	60元

市场报价信息更新截至2008年03月04日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

本栏目内容仅供参考及研究使用。

相信在 Konami 公布 Wii 平台的《WE2008》时，许多球迷玩家便会生出，这游戏该怎么玩的疑问。的确，Wii 版的《WE2008》彻底颠覆了系列的传统操作，针对 Wii 双节棍手柄而设计的操作让许多老手都摸不到头脑。本期专页我们就为各位介绍下本作的基本操作方法。

Winning Eleven WE ARE THE CHAMPIONS 第3轮

栏目主持 火云

《胜利十一人》专页 我们是冠军

胜利十一人 灵魂人物 2008 基本操作介绍

既然登陆 Wii 这个具有特殊操作方式的主机平台，那么《WE》就要改变它的操作方式，为此制作小组可算是下了不小的功夫。在进行游戏时，我们不再使用十字键和摇杆控制球员的移动，也不再依靠按键来进行射门，这些动作都只需要晃动手中的遥控器手柄即可完成。虽说习惯了用传统操作方式玩《WE》，但是一旦适应了本作的操作方式之后，就会乐在其中，并找到不一样的操作快感。

传球

游戏对以往传球的概念进行了改变，短传和长传都被安排在了同一个键位上。将光标对准想要传球的队友，按 B 键即可将球传出。系统会根据接球球员的位置自动判断短传或长传。连续快速按 B 键点击不同的球员，便能够做出不停球的传球。

进阶操作 1：在传球时按住 B 键不放，距离光标最近的球员便会自动向光标的位置移动。待跑位球员移动到指定位置后松开 B 键，持球球员便会把球传到光标的位置，而跑位的球员则恰好能够接到球。

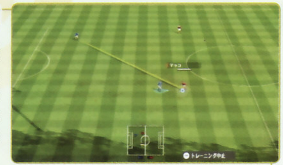
进阶操作 2：二过一配合一定是不少玩家喜欢采用的进攻手段，在本作中二过一配合更容易实现。在控制球员带球前进时，按住 A 键时用 B 键传球并按住 B 键不放，球员把球传给队友后会继续向前插，而接到球的队友则会再把球交还给该名球员。



进阶操作 4：球员带球时同时按 A+B 键，周围队友的头上便会出现绿色的箭头，按 Z 键能够切换箭头指向的球员。箭头指示的球员不需用光标点击即可精确地将球传给他。这个操作可以用在场上形势较为混乱，来不及用光标选择传球球员时进行传球。也可以在二过一中用来指定配合的球员。

抢断

当我方防守的时候，将光标对准对方带球球员并按 A 键，防守队员便会锁定该名球员上前逼抢，当我方球员脚下的圈变成红色时，就会对进攻球员做出抢断动作（点击门将则能够使门将出击）。



进阶操作 1：本作中同样可以做出围抢。将光标对准对方进攻球员并按 A 键，该球员就会自动开始逼抢。而此时再把光标指到其他队友身上，按住 A 键并拖动光标就可以控制该名球员进行跑位。如此便能做出围抢等防守战术。球员进入逼抢状态再按 Z 键，就能使球员在进攻球员附近防止对方把球传到该球员脚下。

进阶操作 2：防守时将光标对准进攻球员并按 A 键，防守队员开始逼抢后，按住 Z 键并晃动双节棍手柄，防守队员便会做出铲球的动作。做出铲球动作时要注意球员与对方的距离。

进阶操作 3：造越位战术。我方防守时晃动遥控器手柄，我方的后防线便会开始向前推进。

进阶操作 4：集体防守。防守时对准对方球员按 A 键能够控制最近的球员上前防守。如果按 C 键，那么附近的防守队员便会集体上前进行防守。C 键是发动集体行动的键位，在本作中是非常重要的操作。

移动

第一次建立存档并开始游戏后，系统便会给玩家进行一次详细的操作指导。在这个过程中系统将告诉玩家移动、传球与射门等基本操作方式。首先进行的就是基本盘带指导，开始比赛时画面中会出现一个光标，遥控器手柄能够控制光标的移动，将光标移动到球员前方的开阔处，按住 A 键画面中就会出现指向光标的箭头，此时球员便会开始向箭头方向盘带，盘带时倾斜遥控器手柄能够时球员做出变向动作，倾斜的方向就是球员变向的方向。

进阶操作 1：当我方控球时，将光标移动到非控球球员身上，按住 A 键并拖动光标就可以控制非控球队员进行跑位，拖动光标的位置就是球员移动的位置。控制非控球队员跑位是《WE》中从来没有出现过的操作，利用该操作能够打出不少赏心悦目的配合，比如控制球员进行交叉跑位来扰乱对方的防线，再把球传给处在空档的球员或直接带球突破防线射门。直接将光标移动到场地上连续按两次 A 键，距离光标最近的球员便会自动跑到光标的位置。

进阶操作 2：盘带时拨动双节棍手柄的摇杆，便能做出各种动作。向上推摇杆是向前大脚趟球，向下推摇杆为急停，左右推摇杆则是横向拉球的动作。按住 Z 键球员就会进入超低速盘带的状态，进入此状态后，在盘带时按住 A 键并晃动遥控器手柄就能做出扣球或双足假动作等过人动作（盘带数值高的球员做假动作的成功率也就越高）。



射门



射门的操作比较简单，只需晃动双节棍手柄即可让持球球员做出射门动作。不过对晃动手柄的时机有一定的要求，不能太早，也不能太晚。相信对玩过“《WE》系列”的老玩家来说，掌握好射门的时机不是件难事（同按□键射门的时机差不多）。球员控球时晃动遥控器手柄，球员就会做出挑射的动作。

解围

对方把球推进到我方禁区内后，控制防守队员靠近球并晃动双节棍手柄，即可将球大脚开出禁区，缓解我方的防守压力。



定位球



定位球的传球和射门操作同普通传球和射门的操作基本一样。想通过定位球直接射门，晃动双节棍手柄即可；传球则需要将光标移动到想要传球的落点并按 B 键。虽然操作的方法简单，但是想完成高质量的定位球配合，还是要选择射门与任意球数值高的球员作为罚球者。

转战友谊赛

今日上网对战发现对手使用的球队清一色的巴萨，网络不流畅的话，那几大前锋即使是直线加速也很难把球从他们脚下抢下来（因为延时……）。无意中进入不积分的友谊赛，发现这里的玩家使用的球队就丰富多了，于是决定转战友谊赛。



猎人集会所 MONSTER HUNTER



文：首斩魔　　栏目主持 D·S

随着《怪物猎人P2G》发售日临近，猎人们对于新怪物以及老怪物新攻击方式的期待也越来越迫切。为了迎接新的挑战，我们必须要有好的武器，而很多特别好的武器都需要从古龙类怪物身上挖取素材；因此本期继续上一次的猎人集会所的内容，给各位猎人带来的是古龙类的各个怪物的打法心得，这次依然是以单人游戏模式下，以尽量大众化、简易化的打法为前提，希望能对正在或即将狩猎的朋友们有所帮助。

《怪物猎人P2》古龙类怪物打法推荐

麒麟



推荐武器类别	大锤	推荐武器属性	无
推荐武器	角龙锤混沌撕裂者		
推荐装备技能	见切+N、匠		

说明：自古以来大锤便是对付麒麟的利器，这点已是大家公认的事实，我们需要确认的只是怎样能完成无伤速杀过程。装备方面，增加武器会心率与伤害力的“见切+N、斩味水平+1”技能是必不可少的（毒属性大锤效率不高，故不予考虑），操作方面，则要把跑动中蓄力及急停后释放大地一击这两个基本动作演习熟练，战斗时必不可少。



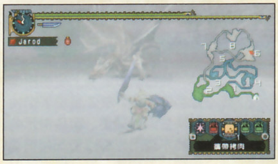
打法：在麒麟右前方移动（以防麒麟左右斜跳时第一下被踩到），待其作出放雷姿势时来到其侧面释放大地一击，注意向上提锤的第一下最好能打到麒麟翘起的前腿上，这样会有很大几率直接将麒麟的放雷动作打停，将麒麟打倒后则要毫不犹豫地冲上去对准角部三连锤，这是大锤对付麒麟时伤害输出最高的招式。此外则是遇到麒麟原地发呆时不妨冲上前去旋转攻击，待转到第四圈时按三角键发动“本垒打”，同样破坏力惊人。

钢龙



推荐武器类别	片手剑	推荐武器属性	龙
推荐武器	独龙剑【苍鬼】		
推荐装备技能	心眼、高级耳栓、龙风压无效		

说明：钢龙最令人头疼的就是龙风压，把人压倒后接一个龙风炮，这就是让很多玩家屡屡猫车的钢龙二连击；应对此招的办法有两种：第一个是配出“龙风压无效”的技能，第二个是用龙属性的武器击破钢龙的头角；注意，钢龙的角必须在体力60%以下时才能击破，因此不能看到龙风压没有了就停止对其头部的攻击，往往要多打几次才能破角。



打法：慎用支给品中的带毒投掷小刀，命中四把以上可以使钢龙暂时消除龙风压，平时多在钢龙侧面进行游走战术，钢龙在地面释放龙风炮时有很明显的准备动作，此时可从侧面对其头部重创；钢龙在空中飞来飞去时很麻烦，此时只要准备充足的闪光弹便可将其从空中闪落，但是闪光弹的炸点必须在钢龙前方视野范围内；砍中翅膀时容易弹刀，用“心眼”的技能即可避免，但是平时依旧需要维持较高的斩味以保证攻击输出的高倍率。

炎妃龙、炎王龙

推荐武器类别	太刀	推荐武器属性	龙
推荐武器	龙刀【胧火】		
推荐装备技能	心眼、高级耳栓、地形影响减轻（大）		

说明：炎王夫妇的攻击模式完全一样，只是在造型上稍有区别，因此放在一起讲。它们也有类似钢龙的龙风压的招数：龙火护体，玩家只要靠近便会快速掉血，解决办法类似钢龙：击破它们的头角，技能方面最好有“地形影响减轻（大）”，此技能可以使龙火护体的掉血量大幅减少，平时也可携带活力剂增加自身血量回复速度。特别要提出的是，炎妃龙只在村任务中出现，它没有集会所任务。









打法：同样要用好支给品中的带毒投掷小刀，命中四把以上可以使炎王夫妇暂时消除龙火护体，闪光弹对它们的效果不佳，命中后它们会像发了疯一样到处乱跳，不过可以用来争取吃药磨刀的机会；在平时战斗中的最佳站位是此二龙的右侧前方45度的位置，在此位置它们出喷火和爆炸粉尘的概率较大，比较易于回避或寻找战机；切忌正面强攻，那样基本会挨到冲撞和飞跳这样的大威力技。它们的冲撞攻击带有追尾性，可以用急转弯或者飞扑的办法应对；平时攻击时切勿贪刀，击破头角后可一直攻击它们的尾部，那里龙属性吸收值高且较安全；翅膀和钢龙一样，怎么砍都会弹刀，因此需要配备了”心眼“技能。如果能掌握好它们的换区路线，提前放置炸弹也是不错的辅助攻击方式。

血量继承 除麒麟、老山龙及霸龙外，每只古龙类怪物都会给玩家四次挑战机会，前三仗每仗到25分钟时自动结束，如果怪物血量低于3/4则会逃跑，并且继承剩余血量（如果低于1/4则会自动恢复至1/4）和破坏部位，不过体格会产生变化。



老山龙

推荐武器类别	弓	推荐武器属性	龙
推荐武器	霸弓·逆天轰鸣		
推荐装备技能	火事场力 +2、见切 +1		

说明：老山龙除血厚外没有别的长处，推荐使用霸弓而不是双刀，原因很简单：霸弓可以击破老山龙的背、双肩这些双刀攻击不到的地方，前期准备上，需要准备50个强击瓶以增加攻击力，带足小爆弹、大爆弹与大爆弹G及其调和素材；装备推荐白一角龙装，厨房猫的火事场力技能最好配备，这样就可以开启双火事场力，攻击力增加一倍。

打法：每个场景起点处可放置大爆弹G轰炸老山龙，平时攻击时站在老山龙正前方，尽量保持离老山龙头部四、五个身位的距离，然后使用霸弓的的第二段蓄力“三级贯通”进行射击，射击点为老山龙的眉心；如果有余力，可以绕到其侧前方对肩膀与背部进行射击，击破效果甚佳；蓝箱子里也有20个强击瓶和2个支给品大爆弹G，好好利用；注意要经常移动，不要射得太贪导致被老山龙的脚踩到。



霞龙

推荐武器类别	双刀	推荐武器属性	火
推荐武器	激龙双刃		
推荐装备技能	匠、研磨师		

说明：霞龙本身攻击力并不是很大，麻烦的是它的隐身和各种毒属性攻击，针对此特点，建议玩家带满解毒／汉方药、忍耐之种和烤肉G，一旦被它的防御减半的毒气命中后可以服用忍耐之种来回复，而烤肉G则是用来应对中毒后的体力变少的问题的，解毒／汉方药就不用说是用来干什么的了，因为要使用双刀，所以充足的磨刀石和强走药也是必不可少的。

打法：霞龙时隐时现的特点非常麻烦，这个问题的解决之法是击破它的头角并且砍断它的尾巴，可是断尾必须在它体力30%以下时，所以这个解决方法



并不能全程使用，平时攻击的时候还是要靠经验，建议多在其右侧用双刀乱舞，有机会可以对其尾巴进行攻击，熟练的话，双刀可以使霞龙经常处于大硬直状态，所以其实破头断尾也不是什么特别难的事情；它的翅膀也会弹刀，不过双刀的乱舞攻击可以完全无视弹刀。



霸龙

推荐武器类别	铳枪	推荐武器属性	龙
推荐武器	银色战车		
推荐装备技能	防御性能 +2、防御强化、炮术师		

说明：霸龙本来是属于飞龙种的，但是由于其庞大的体积和彪悍的攻击力，实力已经跟最强的古龙种不分伯仲；既然它攻击力强悍，那么笔者就建议玩家使用防御性武器，而惟一的龙属性的铳枪“银色战车”就成了最佳选择；技能方面，防御性能 +2 是必须的，如果只具备“防御性能 +1”的话，有时候会莫名其妙地被攻击到。

打法：大部分时间需要在霸龙的头部以及胸腹部进行攻击，攻击方式一般为防御状态下三连刺＋炮击一次，莫贪多，该防御时就防御；有机会时可在零距离使用威力强劲的龙击炮；霸龙的甩尾攻击是固定的从左往右甩，而且准备动作非常明显，可提前



防御或者回避；如果追求击破的话，可以先击破一牙、再断尾、再击破一牙的顺序来，背部的破坏，只要在胸腹部进行一定量的攻击即可。

黑龙



推荐武器类别	双刀	推荐武器属性	火
推荐武器	封龙剑【超绝一门】		
推荐装备技能	匠、研磨师		

说明：黑龙的攻击力可以算是秒杀级别的，而皮糙血厚也是出了名的，而且它对龙属性攻击的吸收率要远远大于物理攻击，所以属性输出高的双刀成为了讨伐黑龙的最佳选择，携带道具方面，强走药和磨刀石最好带满，如果不放心还可以带一些磨刀鱼以备用，炸弹也需要带满，因为炸弹的攻击力是固定的，不受黑龙不吃物理攻击的影响。

打法：黑龙有很多吓退新手的经典招式，比如蛇行、空中直升放火炮、空中追尾放火炮，大多数玩家是被这三招瞬间送上猫车的，他们分别的应对方法是：黑龙升空落地后第一次上身下压出蛇行的概率最大，注意回避，尽量跑出它的攻击范围或者站在它的影子底下；适时的逃跑加翻滚躲避。平时攻击的时候可在它的左大腿后方用双刀乱舞猛抽，而每次它换区的时候可以在它的落点预先埋好炸弹。



红黑龙



推荐武器类别	双刀	推荐武器属性	龙
推荐武器	封龙剑【超绝一门】		
推荐装备技能	匠、研磨师		

说明：红黑龙是黑龙的第一亚种，所以同样皮糙肉厚，并且在受到一定攻击后会产生“金身”现象，其效果是完全无视物理攻击，这时能对它造成实际伤害的只有龙属性攻击、炸弹类攻击以及弩的扩散弹攻击，所以龙属性攻击480点的双刀封龙剑【超绝一门】再次成为平民杀红黑龙的最佳选择，道具携带跟打黑龙时一样，不过要多带5瓶冷饮，因为是在火山口打。



打法：大多数攻击都与黑龙类似，但是也有不一样的招，黑龙的蛇行到了红黑龙这里变成了低空俯冲，还多加了一招天女散花式的空中大面积落火陨石，应对方法分别是：俯冲有非常明显的准备动作，可以及时避开；而落火陨石的安全地带在红黑龙的正前方大概四、五个身位。双刀乱舞的位置最好在它的右大腿后方，并且舞一次就需要移动一下，因为红黑龙会转身踩到玩家，而不像黑龙那么一根筋的一直往前走。

祖龙



推荐武器类别	双刀	推荐武器属性	龙
推荐武器	封龙剑【超绝一门】		
推荐装备技能	匠、研磨师		

说明：终于打到这个白条老祖了，它是黑龙的第二亚种，于是“皮糙肉厚”这个黑龙一族的光荣传统它也忠实地继承了，当然“金身”它也会；所以我们玩家照样是用双刀封龙剑【超绝一门】来伺候它，道具携带方面不需要带冷饮了，因为战斗地点是在古塔顶上，而其他的道具还是需要带齐。



打法：祖龙的攻击模式跟红黑龙非常类似，不过多了两招：高空俯冲和全屏落雷，前者的应对办法跟应对普通俯冲一样，后者的安全地点在场地中间碎裂的地板的最黑的一小块地方。其余的攻击方式都与红黑龙一样，只不过由火球变成了雷球；猎人们平时攻击可在它身后用乱舞猛抽即可。

天时地利 对付炎王龙时，建议在沙漠或战斗宿迎战，而不推荐火山。因为火山（夜）的地形实在过于恶劣，而且断尾时往往会把尾巴掉在岩浆里，让猎人们望“尾”兴叹。





大多数人还沉醉在《鬼泣4》中不能自拔的时候，《如龙见参》已经杀将过来。尽管将故事背景从现代转移到了江户时代，但是引人入胜的剧情依然保留了下来。前四章的峰回路转一定会让剧情派大呼过瘾，其实宫本武藏……好，打住，如果我再说下去可能就要被反剧透组织拍砖了。

前些日子在泰坦的帮助下终于将自己的PS3接入了单位的无线网络，现在可以每天上PSN与各位读者交流了。在此也向各位读者道歉，以后迟迟不回复的情况再也不会发生了。我的PSN账号就是火云的拼音小写"huoyun"，欢迎大家把我加到好友名单中哦！

完美的结合，PSP与PS3联动

在所有的次世代主机中，只有PS3是最特别的，因为在设计之初，索尼就倾尽所能将所有的前卫理念附加之上，并为其授予了"家庭娱乐终端"这么一个特殊的称谓。在PS3上，你可以体验最时尚的游戏，可以享受最顶级的影音，可以方便快捷地上网、聊天。在家中，PS3要做的就是能想你之所想，娱你之所娱，这就是一台"家庭娱乐终端"的基本构想。在这个构想中，还有一个容易被忽视的重要环节——随时随地。在系统的不断更新中，这个设想一部分变成了现实，而另一部分相信即将会变为现实。

这个设想的结晶就是"遥控操作(Remoto Play)"功能，它位于XMB菜单网络图标下，是利用网络在PS3与PSP之间搭建一条无形的高速公路，无论在什么时间，什么地点，只要有Wi-Fi及互联网信号，PSP就可以跨越距离远程控制家中的PS3。

听起来有点意思，那就从连接开始吧。

推荐使用自动连接，方法是先用USB线将PSP与PS3连接，在PSP中打开"USB连接"，然后在PS3中选择"设定"→"遥控操作设定"→"添加设备"，按要求完成添加。如有多部PSP也可重复此操作添加。添加成功的PSP信息可以在"已添加的设备列表"中找到，不需要的也可在此删除。

如果选择"自订连接设定"，需要自行对PS3进行加密设定等操作，过程繁琐，不推荐。

两种连接方式

于家中连接：在家中通过Wi-Fi直接连接，有效距离10米左右，此时PS3和PSP都不需要对接互联网。

通过互联网连接：必须保证PS3与PSP同时接上互联网，之后PSP使用相同登陆帐号与PS3对接。

注意：20GB版本主机不具备远程操作功能。

遥控成功，可以做什么？

1 PS3的远程开机与关机

远程开关机的实现是我们随时随地遥控PS3的第一步。使用这个功能必须在PS3中选择"设定"→"遥控操作设定"→"遥控启动"，将状态设置为"开"，如果要通过互联网进行遥控启动，必须将"使通过互联网进行遥控启动有效"的复选框打勾再确认。开启这项功能后，当在PSP中选择"遥控操作"时，PS3主机的电源将自动开启，中途可使用PSP切断PS3的电源，如中途连接被不慎切断，可重新连接，或者PS3在一定时间内如无操作也会自行切断。

使用互联网启动方法：

①进入PSP菜单中的"网络"，选择"遥控操作"。

②选择"通过互联网连接"。

③从连接清单中选择遥控操作时要使用的无线信号。

④输入PS3使用的PSN登录ID和密码。



经由互联网进行遥控操作时，可能会因用户使用的网络装置而出现不成功的现象。如果出现这个问题，可以参考以下的操作：选择"设定"→"网络设定"→"网络连接测试"，确认是否能与互联网和PLAYSTATION Network连接。如你使用的路由器支持UPnP时，请启用路由器的UPnP机能，设定为有效。但若你使用不支持UPnP的路由器，可能需要设定路由器的Port forwarding，并允许经由互联网与PS3通讯。需要注意的是经过2台以上的路由器与互联网连接时，PS3可能无法正确通讯。

使用远程开关机时必须注意

①PS3主机背后的电源开关必须始终保持ON的状态，不能切断。

②第一次必须是PS3的本机开机，再关闭后主机面板上的无线信号才处于打开状态。

③如通过互联网远程遥控，必须保证网络始终畅通。

2 远程屏幕，它现在就是一台掌上PS3。

远程屏幕是最早具备的功能，在随后的系统追加了远程开关机功能后更具实际意义。开启远程屏幕的方法：在PS3的网络图标下选择"遥控操作"，此时电视画面会出现提示信息。返回PSP中，打开Wi-Fi开关，同时也打开网络图标下"遥控操作"就可以进入远程屏幕，这时你的PSP就真正地变成一台掌上PS3。如果是远程启动PS3，则系统将会直接转入远程屏幕状态。

在远程屏幕状态下，按HOME键可以进入系统设定菜单，目前功能包括：结束遥控操作状态、替代PS3手柄上的PS键功能、切断PS3电源、按键分配设定、通信设定、显示连接状态。其中通信设定可以通过当前的网络连接速度自定义反应速度和图像质量。如果是于家中连接，一般速度都较快，可以使用最佳设置；如果是使用互联网连接，适当降低质量才能保证图象和声音的流畅。

下面一起来看看远程屏幕都能实现些什么

功能1 多媒体，一个也不能少。
实用指数：★★☆☆☆

可以共享PS3主机上全部图片、音乐、视频，但这里只能说从某种程度上可以为自己的记忆棒减负，实际应用不是很大。不过，PS3中最炫的相册式幻灯片播放、惊艳的模拟地球音乐显彰器、至高影音媒体蓝光播放器倒是一个也不少，彻彻底底地将PS3的影音娱乐搬到了PSP屏幕上。

功能2 上网功能更加完善。
实用指数：★★★☆☆

使用过PSP上网的朋友一定都对那个不成熟的浏览器有所抱怨吧。不过此时若能与家中的PS3对接上，那么就不用担心这一点，因为这时可以完全全使用PS3的浏览器进行浏览，不仅具备更高的网页兼容性，而且具备多页面浏览、支持中文输入等更令人兴奋的功能。

功能3 不在家也能完成下载。
实用指数：★★★★☆

下载是个比较枯燥的过程，如果遇到下载速度慢就会更枯燥。有了远程遥控的功能，如果在上班时间PSN上出现新的下载内容，那么大家就可以远程开始下载，这样一回到家中就可以把试玩版、影象下载好是件多么愉悦的事情啊。

功能4 游戏，《龙穴》也能玩！
期待指数：★★★★★

不用多说，这无疑是大家最期待的一个功能。就目前为止，远程遥控可以玩到PS3上付费下载的PS游戏ISO或放入碟仓的正版PS游戏光盘，但玩时会视网络情况出现一定的延迟现象，画面也会有些偏暗。其他游戏，如PS2游戏则全不支持，PS3游戏除了最具爆炸性的《龙穴》以及下载的《每天都和你在一起》可玩外，其他也尚不支持。



多罗继续更新

上个月"多罗庭院"又进行了再次更新，在这次更新之后，玩家除了能够跑到别人家的庭院中参观之外，还可以在游戏中进行聊天，越来越像小型的HOME了。

近期关注 HOTSPOT

2.40升级在即，PSN改版？

PSN 4月起全面改版，增加全新用户界面

近日的PlayStation零售商联系会议上传出的最新消息，PlayStation Store将从今年4月起开始一次大规模的改版计划，届时将推出新的图形用户界面供玩家们选择。据悉，其中一个《GT赛车5 序章》的主题界面将从4月15日起向用户开放。另外，新的用户界面在风格上将较接近SingStore（PS3版《歌星》的歌曲下载服务器）。此次会议上并未透露多少关于PSN改版的细节内容，不过有消息说除了界面风格的改变以外，新的PSN还将对导航功能和部分图标按钮进行更改，不过官方现在尚未对此予以证实。



PS3 2.40升级在即，游戏内聊天功能就绪

SCE英国分社总裁Ray Maguire表示，PS3提前在英国实现100万销量目标，速度超过初代PS和PS2，这让他们对这台次世代主机的未来充满了信心。他还透露，新一轮的PS3系统升级即将开始，游戏内聊天功能已经不再遥远。

“今年夏天，我们将通过推出新的游戏内交流功能、2.40版系统升级以及更加卓越的第一方和第三方游戏阵容，来进一步强化PS3的增长势头。”Maguire特别强调说：“在此，我个人要感谢我们生意上的合作伙伴，是他们帮助我们为PS3打开了市场。”



编辑视点

从最近传出的消息来看，PS3要在不久后对PSN做出重大调整是八九不离十了。PSN要在4月进行改版，而这是不是意味着PS3系统要在4月份进行升级呢？自从PS3系统升级到2.10之后，已经有很长时间没有进行过更新，PSN的更新与改变最有可能的就是迎接HOME的推出。毕竟万众期待HOME已经公布了那么长的时间，最近关于HOME的消息也越来越多，可以说HOME才是PSN的完美进化形态。届时PSN与HOME之间会有着怎么的联动，我们拭目以待。



3款游戏与PS HOME

①抵抗 灭绝人类



索尼官方透露的第一款能够与PS HOME发生互动的游戏是PS3首发大作之一的《抵抗 灭绝人类》。届时HOME上将开放一个《抵抗》的专门房间供PS3的社区居住者们探索，而这个特殊的区域将是原作游戏中一个从未出现过的新关卡。更有意思的是，玩家们还可以在这个特别房间中通过一个迷你游戏，以“截获欧洲与美军无线电联络”的形式，了解到更多有关《抵抗》背景的故事，从而加深对剧情冲突的理解。另外索尼官方还透露，这个无人关卡可以由玩家们操纵的HOME形象自由探索，因此并非一个简单的《抵抗》虚拟博物馆。

②未知海域 德雷克的宝藏

这款去年素质最高的独占游戏自然不会被落下，HOME中将开放一个游戏的原创关卡供玩家们探索，而且这次玩家不需担心被一群全副武装的暴徒追杀。索尼还为游戏的FANS们准备了另外一个颇有意思的迷你小游戏。游戏的基本形式为2D横向卷轴射击，有些类似于街机风格的《魂斗罗》，其中将充满了刺激的射击和大量可破坏的场景。



③战鹰



与前面两款游戏相比，《战鹰》的互动成分就要逊色一些了。社区中将开放一个专门的大厅作为“作战会议室”，玩家们可以分组在这里以全3D战略沙盘的形式模拟他们接下来的对战或联机游戏，并制定相应的战略战术。游戏与PS HOME之间将有专门的通道，因此玩家们在开始进入比赛时，不需要退出社区就可以直接开始游戏。

《GT赛车5 序章》特制预付卡隆重推出！





为庆祝的《GT赛车5 序章版》繁体中文版正式发售，SCE会在中国香港、新加坡以及中国台湾地区推出限量PLAYSTATION Network Card（预付卡）。第一款预付卡的主角是银色Nissan GT-R。自2007年10月24日在东京车展首度亮相后，冠上号称车坛神话“GT-R”称号的Nissan GT-R成为独立于Skyline系列的车款，紧紧抓住车迷们的心。至于第二款预付卡中登场的是火辣辣的红色Mitsubishi Lancer Evolution X GSR Premium Package，是属于三菱著名的Lancer系列的车款，其卓越性能堪称尖端科技的结晶，在赛车场上的表现更是不容忽视。法拉利跑车一直是车迷的崇拜对象，因此官方特别准备了一款超级限量的法拉利跑车预付卡，送给首100名在PSN购买及下载《GT赛车5 序章版》繁体中文版的玩家。此套限量卡的主角是经典的法拉利 F430，最高实际速度高达每小时315公里，无疑是最顶级的超级赛车。除了预付卡外，还会附送精美特别卡套，让玩家收藏这些极具收藏价值的预付卡。

本期红榜 LEADERBOARD



战鹰

发售日 2007年8月28日

推荐度★★★★

《战鹰》虽然说是一款完全的网络游戏（不连接网络根本就不能玩），但是其优秀的游戏素质还是吸引了众多玩家。如果登录服务器，你将能够轻松搜到房间加入战斗。SCE官方也积极地推出了补丁让玩家得到了更多的游戏乐趣。最近推出的Patch1.3版本可以让所有玩家免费下载，本次更新为《战鹰》FANS及新玩家送上四大更新内容，势必掀起更加波涛万丈的战斗！下面就让我们为大家介绍下本次更新的内容。

1.Mechanic's Field Wrench

·用于修理战车。由于修理的速度很快，在战斗时非常实用。

·也可当作武器，给敌人迎头痛击，或破坏敌方的战车。

2.Bio-Field Generator

·取得后像近程地雷一样投掷出去，可以附在墙上、天花板甚至是战车上。

·踏进生物反应区的友军可以迅速恢复体力，但若是敌方便会受伤。

3.新增VOIP选项

·可以选择Push to Talk或Open-Mic。

·可以调校收音的敏感程度，避免其他玩家听到你身旁“观众”的声音。

·正在说话的玩家会显示在画面右方。

·可以与其他队伍的玩家交谈。

·可以选择开启／关闭个别玩家的谈话声音。

4.机身及队徽的新设计

· 将会在机身设计比赛中挑选优胜参赛者的作品，加入至今次推出的Patch中。

空间倒错的创意 3月6号PSN提供了《无限回廊》的试玩下载，这款游戏采用了极其简约的黑白线条画面风格，游戏中玩家必须通过各种主观的错视，来引导木偶通过关卡所设定的黑影。喜欢的玩家可以在19号购买下载。

360全方位

栏目主持 地狱伞兵

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路



本期的“360全方位”不知道大家看了以后会有何想法。本人想给这个板块带来一些变化，所以这次的全方位里加入了很多自己的语言，用自己的话来说事儿。还加上了个人对这些事情的看法，不过这些也只都是个人看法而已哦，所以有些地方如果各位看官觉得说得不对，可别上纲上线啊，呵呵。当然了，我非常欢迎读者们对于这样的改变发表自己的看法，不管觉得好还是不好，都希望读者朋友们能够指出。如果有机会的话，我会给栏目带来一些更新的变化！

编辑360日记

靠近成就犯

突然发现，在编辑部众多成就犯的熏陶下，我也开始向成就犯的队伍靠拢了。以前并不是很看重X360的成就系统，总觉得这些都是“浮云”。赚取了那么多又不能用这个点数到LIVE上去换取游戏，也就摆着好看而已，但是现在这种想法已经改变了。

说实在的，到现在都是以“软饭”自居，但是却发现，我光游戏玩得多，说服力还是不够高。毕竟自己的成就点数实在是少得可怜，比起纱迦那两万多点的成就点数，我的成就简直就是零头……惭愧，实在是惭愧。于是在决定开始提高成就点数的那一天，我在我的机子里运行了《降世神通》，2分钟拿到1000点成就的感觉就是不一样！但是这又出现了另一种情况……我真希望能再出几个这样的游戏。不过好在现在还有个《空间跳跃》能够让我提高一下自己的成绩，不知道下一个“成就游戏”是什么呢？

关于三红的问题最近也发生了一件很有意思的事情，前些天我一老家的朋友兴冲冲地打电话给我，说他的X360复活了！还好当初没有当砖头卖掉。我问他是不是寄到北京去让那个德国佬摆弄了一番，果然得到了肯定的答案。看来这个“红老外”的到来的确造福了国内不少的“红玩家”，虽说是非官方修理，但是对于X360来说，多少也能算是个利好消息了。据我那朋友说，来回运费加修理一共耗资400多，之后至少能保证正常运行半年，人品好的话还能多撑一段时间，还是值回票价了啊！

[文：地狱伞兵　插图：木仙]



360事件　HD DVD败北，微软如何应对？



这段时间来，关注度最高的事件中，肯定有一件就是蓝光赢了！东芝公司放弃HD-DVD，SONY终于可以长舒一口气啦，自己力挺的播放格式终于称霸今后的市场了。不过微软对这次事件表现得有那么点“软”。在消息传出之前，微软似乎已经嗅到了这个结果，于是说不管胜出的是蓝光还是HD，微软都不会非常关心如此云云。在播放格式被蓝光统一没多少天后，微软方面便正式发表声明，确认了HD-DVD外接播放设备的最终停产。当然，微软没有忘记在声明中强调，HD-DVD格式的成败不会对X360业务本身造成任何实质性的负面影响，微软今后依然继续为用户提供高清电影及电视娱乐节目，当然是以Xbox LIVE在线下载的形式。

不过格式之争的硝烟还未散尽，业界内部的传闻就蔓延开了。微软对此次事件表态后，便有不少消息称微软已经开始着手开发自己的蓝光播放器。更是有消息称，其实微软早已看到了这个结果，所以早有准备，X360的外接蓝光光驱在今年的3月份即会上市。其实出现这样的传闻实属正常，大家都觉得微软不会做让自己吃亏的事情，有两手准备也不能说它怎么不厚道，商人嘛。

但是这次并没有像传闻中说的那样，微软表示不会涉足蓝光业务。在今年的游戏开发者会议（GDC）上，微软Xbox LIVE、游戏软件及服务业务高级副总裁John Schappert先向媒体宣布了一则好消息，那就是X360全球累计销量已经突破了1800万台，但没有确认接下来微软是否会修改预定的销售目标。接着，便对于前不久东芝公司宣布放弃HD-DVD格式后业内盛传微软准备开发X360专用蓝光播放器的问题做出了解释。Schappert表示微软不会涉足蓝光播放器业务，因为X360的外置HD-DVD播放器自推出起至今销售业绩始终十分惨淡。“眼下我们还没有公布任何官方决策的计划，但我建议大家看一下HD-DVD外接播放器的销售比率……只有3%多一点，你还可以把这个数字跟我们推出的其他周边产品比较一下。”说这句话的时候，想必总裁先生自己不会很好受吧。另外，Schappert在采访中还着重强调了Xbox Live Arcade游戏今后的发展方向。他表示微软相信XBLA今后将为越来越多的游戏开发者所接受，并逐步成为一种最受欢迎的游戏形式。

说起来这也是微软精明的地方，不把自己的东西弄复杂。个人认为微软说得没错，游戏机就是游戏机，有其他功能很正常，但是那些不是主要的。玩家买了游戏机不就是为了玩游戏吗，X360可以满足游戏需求，而且可以外接高清播放设备。所以想用这台游戏机来看电影的话也不是不行，但是这就很明了地让人知道，这只是它的一个辅助功能，它是一台游戏机而不是多媒体播放器。

但是有些话我就觉得是微软在嘴硬了（笑）。每次微软在官方发言中都会说到实际上格式之争对X360没有实质性的负面影响。这么说的话我的确就有些想不通了，X360最大的对手所使用的格式便是蓝光，除了能播放高清电影以外，蓝光格式的大容量对于游戏个人认为也是比较重要的。更多的内容可以完全放在一张蓝光碟内，比动辄4、5张DVD换来换去要省去不少麻烦。而在影音播放这个方面，个人觉得网络下载和蓝光光碟比较起来也是劣势较多。首先存储介质就是一个问题，但是相信大容量硬盘的配备可以解决。不过网络环境的问题可不是那么好对付的，所以通过下载来传播高清电影，至少在现阶段来说对于部分地区的玩家来说就无法享受了……



David Jones的发迹　David Jones辍学后创建了苏格兰工作室DMA design，并凭借《GTA》和《Lemmings》系列成为著名的工作室。那时他完全没想到《GTA》会使他现在成为“暴力游戏之父”。99年Take Two从BMG处接手了《GTA》，年底正式收购DMA并将其员工并入旗下的Rockstar，而后成立Rockstar North负责《GTA》系列的开发。

360卖场 《皇6》再放下载！新难度横空出世！

2月底，对于《皇牌空战6》的玩家们来说，那是一个收获的季节。NBGI公司日前发表了2月28日提供下载的《皇牌空战6 解放的战火》新下载内容的详细情报。而此次下载内容异常丰富，其中包括来自《皇牌空战3》、《皇牌空战5》以及《偶像大师》主题涂装的特别机体，同时还将提供新增的在线任务以及单机超难难度“ACE OF ACES”的第一批任务。其中的免费下载内容将从28日起1周内只允许Xbox LIVE金会员下载，银会员等其他用户将在一周以后可以免费下载。看了这次的下载内容后，《偶像大师》的涂装已经出现了很多次了，不用说，NBGI肯定会将所有人物在飞机上出个遍的。相对来说，这次更加吸引人的应该是那个新增难度：ACE OF ACES吧。游戏的名称就叫《皇牌空战》，作为皇牌飞行员肯定不能只满足于现在的“HARD”难度吧。这次新增的难度的意思恐怕就是“人人都是ACE”啦。当一群“ACE”向你冲来的时候，做好心理准备迎战吧！

新颜色机体

F-117A Night Hawk -GENERAL EMBLEM-：免费
RAZGRIZ SET 01：400微软点数



Mirage2000-5 -ADVANCED-：200微软点数
Su-33 Flanker -CRIMSON WING-：200微软点数
F-15E Strike Eagle -THE IDOLMASTER CHIHAYA-：400微软点数

新在线任务

BATTLE ROYALE DL 1：100微软点数
CO-OP BATTLE DL 1：300微软点数
SEIGE BATTLE DL 1：300微软点数

超难度任务ACE OF ACES

ACE OF ACES MISSION 01：350微软点数



《空间跳跃》让你成就“跳跃”！ 360成就犯



本期推荐游戏
《空间跳跃》
难度：★★☆☆☆
耗时：★★★☆☆

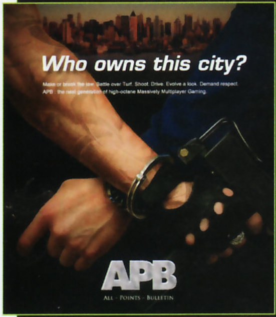
这款游戏在发售之前编辑部里的很多人都对其充满期待（纱迦的期盼是最强烈的！）。原因很简单，那就是大家都已经知道这款游戏的成就拿起来那是相当轻松。在游戏发售之前，甚至有消息称在通关游戏一遍之后便可拿到至少一半的成就点数。现在，让我们以一小段情景剧的形式来了解一下它的成就如何好拿吧！

地狱伞兵：太强了！开机5分钟就已经解开150点成就了！
纱迦：你真水，我只用了10分钟就拿到400点了，小伙子，你要加快速度啊！
地狱伞兵：…………
5分钟之后
地狱伞兵：400点达成！这游戏的训练任务简直就是送成就的任务！
多边形：欢迎回到地球。

呵呵，是不是真觉得很好拿呢？在训练任务中按照要求做出相应的操作就能够解除数百点成就。按要求向左右移动，用滑铲攻击敌人，完成一套连续技，完成指定地点跳跃等等。这个游戏一共只有20个成就，每个成就对应50点成就点数，与难度高低毫无关系。而且这个游戏的所有成就的达成条件相对于大部分游戏来说都不算苛刻。所以，成就犯们！还在等什么，赶紧入手这款游戏，为自己的总成就再添上1000点吧！



360拍案 在线游戏的新鲜血液！《GTA》之父重拳出击！



身为Realtime Worlds公司的CEO，被称为《GTA》之父，同时也是《除暴战警》等畅销次世代游戏设计者的Dave Jones，在今年的游戏开发者会议上终于为他的下一个游戏开发计划，预定于2008年年底在X360上推出的大规模多人联机动作游戏《APB》（暂名）带来了更多新情报。

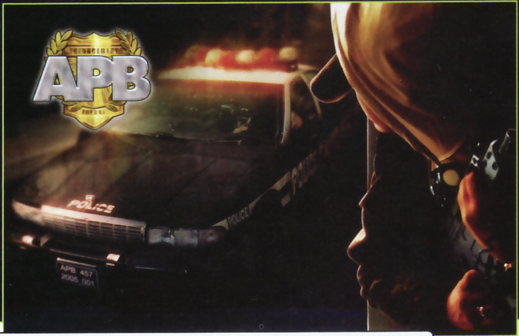
提到《APB》的开发计划，Dave Jones强调这将是一款以多人在线联机为主题的动作游戏，将以完全真实的世界著名大都市为游戏背景，为玩家提供一个虚拟现实世界中的冒险平台。游戏将围绕两个主要集团之间的斗争为主题展开，这两个集团一方支持法律秩序，另一方则煽动暴力犯罪，而选择加入哪个阵营则完全取决于玩家的选择。

正如阵营选择随心所欲一样，游戏中玩家的所做所为同样不受约束。信仰犯罪的一派可以为了利益而不择手段、无恶不作，而维护正义的一方也可以为了荣誉与信念齐心协力对抗并摧毁犯罪组织。游戏将为玩家提供完全的角色、服装道具、武器装备及车辆的个性化自定义功能，甚至游戏中的音乐和建筑也可以按照玩家的喜好来改变。

提起大规模多人联机游戏，Dave Jones的观点在现在来说算是比较独特的。他认为多人联机RPG的发展路线并非无所不能，而且所谓的“大规模”在目前大多数这个类型的游戏里也名不符实，因为90%的时间里只有5%～25%的玩家是聚在一起游戏。他表示今后他所开发的同类游戏，统称为多人在线联机游戏（MOG）。

虽然有些话说得比较绝对，但是Dave Jones在游戏方面的这些见解的确很让人期待。其实就我们周围来说，“因为90%的时间里只有5%～25%的玩家是聚在一起游戏的”估计没有多少人会认可吧。想必每个人身边都有那种狂热的在线游戏玩家，这样加起来估计就不止这个数字咯（笑）。对于《APB》这款游戏本人还是相当期待的，如此高自由度的在线游戏到底会变成什么样呢？想得简单点估计就是个网络版的《横行霸道》，但是相信Dave Jones那富有创造力的头脑不会局限于这个模式，让我们拭目以待吧！





David Jones的离去 由于之后《GTA》在游戏中肆意渲染暴力和色情成分令David Jones十分不满，最终离开了DMA，开办Real Time Worlds公司，继续沿着自己的道路前进。于是，在X360上诞生的独占游戏《除暴战警》便诞生了，而且成为了当时最受欢迎的游戏之一。

Wii世代

Wii GENERATION



解读异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活



在仅收集60颗星星的情况下把《马里奥银河》通关了，回顾这段时间的游戏过程，《马银》给我带来的快乐简直就像是2007年内所有游戏的快乐总和，有时候觉得，Wii确实是一台能让人感受到最简单游戏乐趣的主机，只要几个小小的弹珠滚球就能让人浪费大把时间，譬如说，我的《穿越迷路》累计游戏时间都已经到36小时了……



继《生化4》之后，《生化0》也没能逃过被老卡炒冷饭的命运。不过对于我这个“生化犯”来说倒也算是件好事。其实，对于喜欢生化的朋友们来说，把经典的二代、三代以及“维罗尼卡”进行重新包装才是终极王道啊！老卡啊老卡，你就不能仁慈一回吗？（玛娜：有零代就不错了，要啥自行车！）

Wii Fit 健身日志



想要知道编辑部那块平衡板近况如何的读者可能要失望了，在春节与各种因素的联合攻击下，《Wii Fit》已经和众小编们很久没有见面了，不过不要紧，相信在对应平衡板的新游戏公布之时，也就是平衡板再度卷土重来的日子。

没有平衡板的日子里，健身该怎么办？

很简单，没有平衡板，我们还有双节棍嘛。

在Wii主机上推出的这么多款游戏中，打着健身口号的不少，不过要认真数起来，当真能起到健身、锻炼功效的游戏却并不算多，今天玛娜要向大家推荐的这款游戏，其健身度绝对可以排到诸多Wii游戏的前三名，它就是《大金刚喷射木桶》。

虽然说这只是一款普通的竞速游戏，不过和大多数舒适的赛车游戏不同，《大金刚喷射木桶》需要玩家把自己的手臂当成发动机，由始至终不停地拼命上下晃动用以推动赛车前进，而且需要双手一起运动，绝不会出现只能锻炼一只胳膊的不均衡现象。在游戏开始的1分钟内，你可能觉得这件事还不算太累，但是当跑完赛道的一圈半时，难以形容的手臂酸痛将会猛烈地向你发起攻击，就和连续做了一百个引体向上一样。

不过很遗憾，虽然它是这样一款利于出汗且可有效健身的游戏，还是在单人游戏和多人游戏的时候都可怜地遭遇了使用率最低的下场，玛娜和炎骑士在编辑部里试玩了这款游戏的第二天，就毅然决定将它永远封存……

P.S. 这期收到了几张读者发送来的趣味图片，都是关于《任天堂全明星大乱斗X》的，看来本作加入的拍照功能也是个与朋友交流的好机会呢，下面就为大家献上一张瓦里奥一定很想撕掉的照片。

[投稿者：Email 巴罗门]



喜忧参半 任天堂Wi-Fi追加付费活动

加强网络服务功能无疑是次世代主机的一大共通发展方向，任天堂的掌机NDS和家用机Wii都支持Wi-Fi网络，玩家可以通过无线热点进行联机游戏或是登陆官方站点下载各种内容。尽管所有这些服务到目前为止都是完全免费的，但任天堂官方在游戏开发者会议上宣布，基于Wi-Fi游戏的收费制度即将出台，而这套收费制度被称为“Wii pay&play”。

任天堂负责该计划策划及运营的项目经理青山隆在会议上声称这套付费系统的推出将允许玩家以每款游戏为单位，进行有针对性的服务订阅。今后凡是支持这套Wi-Fi付费系统的游戏，在外包装上都将会标有醒目的红色“Pay&Play”标志。以前任天堂游戏包装盒上的“Wi-Fi Connection”标志将被此新标志代替，只有少部分免费游戏才会继续使用原先的蓝色徽章。

该付费系统初步规划将以既有的Wii Point来进行付费，但是接下来将有哪些游戏会被列入此收费系统之中，目前仍没有进一步的消息。据推测，任天堂可能会推出收费的游戏附加下载内容，譬如角色新衣服、游戏的新章节、歌曲、武器等，也有可能将此收费制度运用到某些需要月费的联网游戏之中。这样游戏厂商可以有更多选择来定制游戏，而玩家也可以根据自身能力进行选择的角度来看，本次的付费活动利大于弊，但是从目前来看，对大多数的玩家来说，“Pay&Play”仍然是一个只可观望的蛋糕。

Wii 天堂之声



■可以预见，这个熟悉的蓝色标志将会变得越来越罕见。

升级醒目 3.2升级补丁正式放出

任天堂官方于2月26日放出了最新的3.2升级补丁，此次更新并没有增加新功能和频道，主要是对本体系统做出了一些优化，提高主机性能，使大家在系统设置与浏览频道时更为流畅，目前所有主机都可使用该升级补丁升级，对游戏没有影响，经过实际测试之后发现在进入游戏与频道的时候确实速度有所提升。本次升级后还增加了一个小内容，当放入的游戏盘会进行主机更新时，游戏频道上会有相应的图标提示，这个内容的加入还是非常体贴的，相信会让之后主机变砖的风险有所降低。想要升级的玩家最好在清晨或夜间3点之后连接网络。



Wii 八卦一箩筐

极具爱心的U盘

喜欢Wii的玩家们，你们除了可以用Wii来进行体感运动外还能做很多事情，不过下面要看到的创意可不常见，这是一款根据Wii遥控器手柄而设计出的U盘，除了在办公室中可以让你的心情更好一些之外，掏出这么一个小玩意来也可以说是相当之炫。至于这款U盘的设计就更充满了爱，只要按下A键USB接口就会从U盘中滑出来，容量从1G到8G都有，是Wii玩家的绝佳收藏物。



▶从外观上来看，这款U盘几乎和Wii手柄没有什么区别。

Wii的新体验课程

前段时间有一个神父为了吸引更多孩子来到教堂，所以买了几台Wii放在教堂里供周围的孩子免费游玩的新闻，相信这可能是Wii最古怪的用法之一，相比起来，英国伍斯特郡的5家学校日前相继开始将Wii游戏引入小学体育课程中的实践就要科学得多了。

之所以将Wii运用到体育课中是因为校方相信通过这种手法可以促进学生对体育课的兴趣，同时也有利于改善令家长们日益头疼的青少年体重超标问题。而这一方案出台后立刻获得了学生和家长的一致好评，其他学校也开始相继效仿，进而在当地形成一股潮流。

Wii豆知识

在玩家使用Wii连接网络或玩游戏的时候，经常会出现一些报错的代码，面对这些如外星文字般的代码，相信大多数人都只有默默地放弃刚才的操作，下面就为大家公布这些错误代码所代表的意思，遇到什么问题的时候，就翻开“Wii世代”吧。



Wii错误代码汇总

50100-50199

症状：能连接路由器，但不能连接网络或任天堂的服务器

处理方法：稍候并等待任天堂处理服务器问题

50200-50299

症状：连接不上路由器

处理方法：在网络设定菜单中详细设定路由器及上网资料，例如加密方式、加密密码等

50300-50399

症状：网络设定不正确

处理方法：在网络设定菜单详细设定路由器及上网资料、加密密码等

50400-50499

症状：LAN插头没有插紧

处理方法：请留意LAN线是否松脱

51000-51099

症状：找不到跟该设定相同SSID的路由器

处理方法：请确认路由器的SSID是否与设定中的SSID不同，可能要重新设定网络。在网络设定菜单中确认已选用正确连线方式，尝试将无线路由的频道设定为1或11。

51300-51399

症状：不能连接无线路由器

处理方法：

1. 检查路由器的设定，频道是否已设定为1或11。
2. 检查加密密码或加密制式设定是否跟路由器不同，请留意Wii只支援WPA-PSK(TKIP)、WPA_PSK(PES)及WPA2-PSK(AES)加密，路由器也要使用相同方式。
3. 检查路由器是否使用了MAC地址过滤，如有则需将Wii的IP地址加入MAC列表中。MAC地址在网络设定的“本体情报”中可找到。

51400-51499

症状：不能连接LAN网卡

处理方法：

1. 检查LAN网络转接器的USB插头是否插上Wii
2. 检查路由器／接线器的电源是否已开及运作是否正常
3. 检查网络设定

52000-52099

症状：不能自动取得IP地址

处理方法：

1. 检查路由器的设定，频道是否已设定为1或11。
2. 路由器的DHCP服务器失效，导致不能正常派发IP，这时请自行设置IP地址
3. 检查加密密码是否正确
4. 任天堂原装Wi-Fi Connector应用程式是否已允许Wii主机连接

52100-52299

症状：取得IP但不能连接网络

处理方法：

1. 检查路由器的设定，频道是否已设定为1或11。
2. 检查IP以后的设定包括DNS、MTU值是否正确
3. 检查加密密码是否正确
4. 任天堂原装Wi-Fi Connector应用程式是否已允许Wii主机连接

52200-52299

症状：不能连接测试服务器

处理方法：

1. 任天堂方面的服务器出现问题，请稍后再试
2. 可能是没有网络连接，或连接被防火墙遮挡，请尝试进入路由器关闭防火墙再试
3. Nintendo Wi-Fi Connector错误，最大原因是电脑上的Connector管理程式没有开放网络

52600-52699

症状：NAT连接失败

处现方法：请检查路由器的设定，将Wii设定为NAT主电脑

52700-52799

症状：网络上有相同IP地址的网络器材

处现方法：将Wii的IP地址手动转成其它IP地址

54000-54099

症状：网络连线被切

处理方法：请等侯至网络连接回复正常

32001

症状：不能连接任天堂的系统更新服务器

处理方法：

1. 请稍后再试
2. 检查路由器的设定，频道是否已设定为1或11。

32002

症状：网络失误引致不能进行系统软件更新

处理方法：

1. 连接问题，稍候再试
2. 检查路由器的设定，频道是否已设定为1或11。

32003

症状：Wii主机的记忆体容量不足

处理方法：删除没用的档案

32004

症状：发生错误，导致不能进行软件更新

处理方法：DNS地址设定有问题，将DNS地址设定成路由器的IP地址．如果多次测试后同样得出这个错误，请拿到店家商讨修理问题。

时尚？潮流？广告？《Wii Sports》登陆奥斯卡

在今年的奥斯卡颁奖典礼上发生了一段非常惊人的插曲，主持人乔恩·斯图尔特在广告间的串场恶搞中居然加上了一段玩《Wii Sports》的情节，不管这是任天堂故意为之的广告，还是乔恩·斯图尔特想借用Wii来传达现在的文化潮流的流行信息，都让观众们跌破眼镜，要知道，全球有10亿人在观看这场现场直播，这无异于为任天堂做了一个超大影响力的广告。



专为身障设计 可用单手控制的Wii手柄

国外玩家Ryan设计了一套适合身障者所使用的Wii手柄操作系统，只需要单手即可控制双节棍手柄和遥控器手柄。它的原理很简单：把双节棍手柄的“Z键”与“C键”装配到遥控器手柄上，再将双节棍手柄的类比方向键配带在手肘或脚上，即可用单手来操控双手手柄。

虽然可以想像这个设计仍然面临着很多问题，而且在实际运用的时候可能面对很多困难——有些体感游戏的设定根本不可能使用一只手完成，不过这套系统还是让人感到非常温暖和人性化。



《Wii Sports2》计划开始？ 虽然目前官方仍没有公布制作《Wii Sports》续作的决定，但是据可靠消息说，宫本茂已经联系过游戏的制作人，并为其提出了一些建议和创意，他还暗示希望《Wii Sports2》能够使用平衡板进行游戏，并将“慢跑”等运动包含进去。

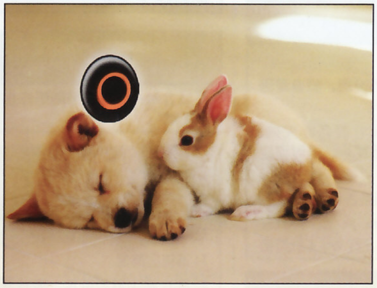
栏目主持 D·S&玛娜

读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：阳光成员 无常量



■本期的热点话题自然是《战神 奥林匹斯之链》了，几乎达到了全民皆兵的地步，中午吃饭时随处都可以看到捧着PSP麓战的小编，搞得服务员们以为去年的“猎人大军”又杀回来了……真正有爱的几位动作游戏高手均不在此列，因为他们早在首发当晚就把游戏通关了。

■某部门新来的一个MM编辑曾在街机厅里有着不短的《铁拳》修炼史，一到编辑部便引发了规模不小的“铁拳大战”；编辑部里的《铁拳》老玩家们自然是无条件地集体参与到此场大战中，但结果却相当出人意料：该MM接连力克群雄，引得ACE飞行员不禁大呼“有人踢馆！”……我说这位女侠，都说巾帼不让须眉，但你好歹也得给须眉留点面子吧……

■最近肝病流行，请读者朋友们注意饮食健康，尽量在家就餐，在外慎吃海鲜等食品。当然，对于我们这些大部分漂泊在外的小编们而言，也是有对策来应付的——顿顿泡方便面。

■下期杂志便是万众瞩目的总第200期了，全体小编将为您奉上一席特别烹饪的饕餮大餐（详情请见后面的“下期预告”），敬请期待！

爆料报



众小编与PS2的“第一次亲密接触”

新栏目“PS2殿堂”正式开张，不知是否勾起您诸多回忆呢？对于第一次上手乃至通关的PS2游戏，相信您也一定或多或少地有些印象吧？现在，由众小编在此追忆起的与PS2的“第一次亲密接触”，不知令您可有共鸣。

《鬼武者》

就是《鬼武者》啊，完了。

《钟楼3》

上学时由于条件所限，真正能够通关的游戏是从购入PS2后在家里玩才有的，所以大家千万不要对《钟楼3》这个名字感到诧异，事情往往就是在不经意间发生的……每年放寒暑假弟弟妹妹们都会来家里小住一段时间，所以为了让着他们，偶的PS2就运行了这款让人惊悚的游戏（至少当时来说），当年表弟控制女主人公躲避追杀者，我拿着不知道哪来的攻略告诉他该去哪，该往哪躲的情景曾一度让老妈抓狂，而且自从他强迫我在夜晚陪他玩通这款游戏后，从此我就成为了恐怖游戏的绝缘体……

《真·三国无双》

PS2刚出时机器很贵，只能玩正版，当时对一堆游戏都垂涎三尺又无可奈何。后来单位来了一个新同事，他有这个游戏，我拿他的记录用练满的赵云轻轻松松通了NORMAL难度，完全没有任何感觉。连结尾的歌也忘光了。

《皇牌空战4》

可以说正是这款游戏让16彻底成为了系列的死忠，最令人印象深刻的就是4°C制作的图片式过场动画，那娓娓道来的旁白留给人足够的想象空间——即便是今天，听到“Yellow13”这个名字的时候心中依然还会涌现出一阵感动。

《皇牌空战4》

我至今还清楚地记得自己通关的第一款PS2游戏是《皇牌空战4》，绝对没有错，就是它！当时家乡的PS2普及程度还远远不能同现在相比，我在得知有家包机房率先购入了PS2之后，就第一时间杀到那里，为的就是玩《皇4》。那个包机房的老板是个十足的奸商，玩一小时的PS2居然要收十块钱，要知道当年玩DC的价格才是每小时3块钱，可怜当初的我还是穷学生。《皇4》就在我这么掏出省吃俭用攒下的一张张十块钱的前提下通关了。

《零 红蝶》

第一次看别人玩的PS游戏是《生化危机2》，第一次亲手打通的PS2游戏是《零 红蝶》，反正就此和冒险游戏结下了不解之缘。玩《零 红蝶》的时候没有PS2，每天放学或者周六周日都准时去表哥家报到，一打打了一个多星期，花掉大约20多小时才把游戏通关，通关以后表哥几乎都崩溃了，他被迫在电脑上玩了一个多星期的《樱花大战》(−_,−b)。

《世界足球 胜利十一人》

第一个通关的PS2游戏真的是记不得了，只记得2001年购入PS2后的几个星期基本都是在和朋友合作《WE》的大师联赛。如果这个游戏也算入通关的游戏的话，那么就是它了吧。

《世界足球 胜利十一人》

顶楼上的。

《鬼泣2》

我通关的第一个PS2游戏是《鬼泣2》，这个时候的PS2已经有了一定的普及率了，周围很多朋友都已经购入了主机（你问我买了没有？我是软饭啊！）。于是乎就开始了四处蹭机的生活。当时有一个玩得特别好的哥们有两张记忆卡，被我强行征用作为《鬼泣2》专用。然后带着这张仅存有《鬼泣2》记录的记忆卡，今天在你家，明天在他家地不断刷新记录。就在“朋友们的帮助下”，我顺利地打穿了《鬼泣2》

《生化危机 代号维罗尼卡 完全版》

第一款通关的PS2游戏好像是《生化危机 代号维罗尼卡 完全版》吧，没啥感觉，因为之前玩过DC版了，而且是接VGA玩的，所以反而觉得PS2版的画面相比之下差了一大截。

《鬼武者》

（如果没记错的话）这应该是Capcom在PS2上的第二款游戏，第一款游戏是《街霸EX3》。作为当年《生化危机》生产线的第一部衔生作品，我们自然对它是抱以极大期望的，而事实上Capcom也确实很少在游戏品质上让我们失望（《鬼泣2》除外）。当年《鬼武者》卖点有三，一是号称“战国《生化危机》”，二是大明星金城武的那张脸，三就是PS2那会儿的的确确是没啥游戏值得炫耀的，《鬼武者》一出，谁与争锋？发售不久就顺利出货突破100万套，这是后话。现在让人印象深刻的除了第一次看到如此精致的画面带给我的震撼之外，就是开场那段得了奖的CG动画了，我记得当年在杂志上还专门辟出一页放了开场动画的截图，在当时看来简直就像是梦里的游戏一样啊。

《铁拳TT》

对于自己的首个通关的PS2游戏，倒真还有些记忆混乱。好像是《鬼武者》，不过应该没有通关，只是在朋友那里玩了一下。自己买PS2那会儿，最早玩的应该是《铁拳TT》，要是格斗游戏的单人模式通关也算的话，那就是它了。

《鬼泣》

如果没记错的话，第一个通关的PS2游戏是《鬼泣》。那个时候还买不起PS2，包机房有PS2的也少，好不容易找到一家，要8元一个小时，黑到吐血……那时的盗版技术还不成熟，通过一个破解PS2 DVD区码的光盘做引导，然后放入游戏——这游戏也不是DVD，而是分拆成四张（或是三张？忘记了）CD，更诡异的是这游戏顺序不是ABCD，而是一个打乱的顺序，例如先打A再打C接着B然后又回到A……类似这样的顺序，中途换盘难免发生死机之类的意外，就是在这样的“艰难条件”下完成了我第一个PS2游戏的“通关工程”。

编辑部的故事1 《鬼泣》的由来：游戏第一作刚公布时，Gouki起初建议翻译叫《鬼哭》，美编紫枫说不如叫《鬼泣》更好听，然后这个译名就延续至今……Gouki最近的这个“爆料”令众小编啧啧称奇。

本期流行游戏

What's In

最引人YY的游戏

《偶像大师 Live For You》（4人）

你以为我们是宅男？错！我们只是普通的音乐游戏迷外加成就犯！

——改变了玩法的《偶像大师》让纱迦又有了重新奋斗的理由

最大跌眼镜的游戏

《高达无双 特别版》（3人）

在我这XX大师4的视频采集卡上，你不看手柄能认出这是什么版么！

——玩惯次世代版《高达无双》的纱迦被这个逆向移植版的画面给彻底"惊艳"了……



最全民皆兵的游戏

《战神 奥林匹斯之链》（13人）

"《战神》系列"的真饭测试方法：（1）玩了一次"迷你游戏"后就赶忙进行下面的流程；（2）玩了一次"迷你游戏"后又玩了若干次；（3）没有找到"迷你游戏"的位置。

——胜负师

将God模式通关后，我整个人都斯巴达了……

——连夜奋战攻略后的多边形

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《机动战士高达年鉴 2008》，定价 28 元《爱图 e 族》，定价 28 元；《高达无双全书》，定价 22 元；《宿命传说 2 官方小说 苍黑的追忆》，定价 16.8 元；《宿命传说官方小说苍黑的思念》，定价 14.8 元；《生化危机官方小说》第 5 辑，定价 14.8 元／本；《生化危机历代记 幻彩珍藏》，定价 28 元；《最终幻想 20 周年纪念特辑 幻梦》，定价 35 元；《街头霸王漫画版》第 3、4 辑，定价 19.8 元；《女神侧身像 官方小说》上、下册，定价 14.8 元／册；《机动战士高达 00 Meister's Mission》，定价 22 元；《变形金刚漫画 特别版 电影前传》，定价 25 元；《变形金刚 昨日幽灵》，定价 16 元；《光明之风 世界全书》，定价 38 元；《荒野兵器画集》，定价 38 元《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价 24 元／本《模魂志》第 16、18 期，定价 12 元／期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或 Email 与动漫游读者服务部联系。电话：0931-8663118。Email：acg@vip.163.com

Q&A

桂林 沈洋：老天啊，如果你有良心的话，那你就诅咒我明天出门时被从天而降的 PSP 主机砸晕吧。（至于为什么选择被 PSP 砸而不是被 PS3 砸的原因是 PS3 主机重量惊人……）

不管是什么，等你醒过来，估计机器早就被抢光了。



重庆 王靓辉：D·S 我要问你个问题，请问纱迦是不是编辑部的成就犯？不是就算了，但如果是，就请你替我鄙视他，他玷污了成就犯这名字。真的，纱哥，你太让我失望了。你看看人家多哥，成就解开几个月了，你咋还没有动静呢？虽然多哥比你早上道，但你也不坐以待毙吧！千万不要辜负"成就犯"的名号呀！我看好你哟！

……我完全不明白你在说些什么。

你就装傻吧……当初是谁说多哥的儿子是"多哥一生最大的成就"来着？

如果是指 BABY 成就，那纱迦是要加快点速度，起码 10 个月吧（从现在算起）。

韶关 李伟健：今年猪肉价格暴涨，但想不到 Wii 手柄的价格涨得更疯，由 400 多元涨到 500 多元，涨幅达 30%，瞬间打消了我买手柄的念头！过个年真的那么值钱吗？再说 Wii 手柄的技术含量真有那么高吗？充其量就是三轴 + 振动 + 音箱，人家 PS3 无线六轴振动手柄才 450，任天堂靠卖手柄就不知赚了多少钱……

不买 Wii 的手柄其实也未尝不可，目前《Wii Fit》的价格在 800 ～ 1000 元之间，咬牙狠心乘机买台回家正是时机，此外还可以买 NGC 手柄来玩 NGC 游戏怀旧一下。不过当然了，这些都是退一步的解决方案，有些时候，挣扎其实是没用的……

Email 李一辰：各位小编啊！救救我吧！从 3 月 4 号早上！我就在各大论坛转悠！就等着奎爷的种子（编注：《战神》的镜像文件）呢！等啊……等啊……等啊……等啊！都等到今天早上了！昨天晚上又是整整一宿没睡觉！各位说等个游戏玩为什么就这么难呢？今天早上我还要上班的！现在突然又想到了电车男的那首歌《世界上管这种东西叫做爱》（貌似歌名是这样写的 -_-|||）！再看看自己现在一晚上没睡觉等待这个游戏，也许这就是爱吧！

……世界上管这种东西叫做宅。

曲靖 高华瑞：我的某位同学兼朋友今天给我看了一下他银行卡里的存款……足有 1××× ！当时就把我吓了一跳，这小子哪来那么多钱？后来他才告诉我，这是他从这个学期开始存的钱，足足一千七百多。他还说他准备买个 NDS2（我靠！刺激我啊）！我只有恨，只能恨，我每个月的零用钱其实和他差不多，有时比他的还多，一个学期下来，他……而我虾米都没有……恨啊，为什么我不知道节省……

"准备买个 NDS2"……您这朋友莫非拥有时空跳跃能力？咱攒钱归攒钱，气势上还是不要跟他比了吧。

东营 张光：我是胜利油田的一名普通的石油工人，我们驻扎在野外可说是长年累月啦！我们一个野营房四个人，每天大眼瞪小眼，这里 10 公里内见不到另外的第五个人！没有大公路，全是泥小道！如果遇上下雨下雪，那我们就基本失去了与外界的联系，可以说是非常艰苦。就说这信纸吧，我找了好长时间，没有别的纸！最后经过我们班长同意，特批一张班报表给我写信！信末填写的是我爸爸的地址，因为如果填我的地址，估计邮递员十年也找不到我的……还好这地方还有电（抽油机用的），不然就……四个人平时没事就玩游戏，足球和篮球是我们玩得最多的，由于条件问题，一款新作我们通常会玩上一个月左右。我真希望你们能评选个"最艰苦玩家"活动，我肯定入围决赛！

您这可是如假包换的《士兵突击 油田资料篇》啊！

向铁人版的许三多同志致敬！

游戏机实用技术 邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第 160 期、总第 164 期、166 ～ 168 期、总第 173 期、177 ～ 181 期、总 184 期、总第 185 期、总第 189 ～ 194 期、总第 198 期、总第 199 期，定价 9.8 元。总第 73·74 期、总第 130·131 期、总第 162·163 期、总第 182·183 期，定价 19.6 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn

编辑部的故事2 PSP 版《战神》来到编辑部前几分钟，众小编都摆出了迎接新年倒计时的架势，如此阵容确是多年未见。之后多边形将 PSP 与液晶电视相连后游戏时更是吸引了大批小编驻足围观，不过"迷你游戏"过后基本就都散场了……

匿名：我是一个穷学生，没有一台主机，只有一台 PC，但以它的配置，2006 年以后的游戏我只能看视频解馋，《生化危机 4》只能在里昂的“瞬间移动（丢帧严重）”中进行，《使命召唤 4》在将特效全关、分辨率 800×600 的情况下才能勉强玩一下，但每次玩完后我都觉得我的近视度数又加深了……冲我的这份热情，就让我抽中大奖吧！要不然我就不再好好学习了，不好好学习就考不上大学，考不上大学国家就会失去我这个动（编注：原文如此）梁之才，失去动梁之才，就意味着国家要停止发展，国家要停止发展，社会就不会进步，社会不进步就会退步（不进则退嘛），社会退步就意味着生活水平回到解放前，到那个时候谁还买得起 UCG 啊？到时候谁负责？谁负责！

你负责。



Email x_iori21： 总第 196 ～ 197 期 ACE 飞行员的小编寄语下的个人签名，这是赤裸裸的炫耀贴啊！你不如再把你的宝马照片一起登在杂志上吧！不过……话又说回来，小编们原来都是这么有钱啊，你们一期才送一台 PSP，是不是少了点啊？不如这样吧，每期送台 PS3、X360、Wii 和 2 台 PSP 吧！

签名仅供参考，事实以小编实际收入水平为准。你就当这是飞行员同志的小愿望吧……

天津 李阳：2008 年里希望众编辑们拿沙特的工资，住英国的房子，用瑞典的手机，戴瑞士的手表，娶韩国的老婆，做泰国的按摩，开德国的轿车，坐美国的飞机，喝法国的红酒，吃澳洲的海鲜，抽古巴的雪茄，穿意大利的皮鞋，看奥地利的歌剧，买俄罗斯的别墅，雇菲律宾的女佣，洗土耳其的桑拿。总之期望你们天天都好！

今天我看到新闻：华伦 · 巴菲特以 620 亿美元的个人资产荣登“福克斯 2007 富豪榜”第一名。我们熟悉的比尔 · 盖茨（我喜欢叫他支票大门）大叔曾经一度 13 年蝉联该榜榜首，不过这次他只能屈居第三名。我觉得他们过这样的生活倒是没有任何难度。非常感谢你的新年祝福，我们会朝这个目标努力的。

广州 洪杰：最近一时兴起，就重新开始玩《ICO》，我认为那是 PS2 史上最棒的游戏，况且如何助 MM 逃离家长的魔掌也是每个男人的天职呀，所以该勤加练习，可是没玩多久我哭了，因为 MM 在沙发上一睡不起，无论我怎么叫她，大概 3 柱香的时间之后我发现，是我不小心设置成了“双人游戏”造成的……

这是我见过的最委婉的征集女友帖。

经过 D · S 的解释我才发现，“如何助 MM 逃离家长的魔掌”原来另有深意……

三峡 王云超：呵呵 我是来拍砖的！火云的《胜利十一人 2008》版面上居然出现了 R3 键！我想问难道是 PS4 出了么？嘿嘿，我能上下期杂志么？

请读者老爷明鉴，R3 就是把手柄右摇杆按下的那个键。

恭喜王同学您的愿望已满足……不过说真的，我们正在仔细考虑是不是要增加一个栏目叫做“反拍一砖”……

保定 郑龙飞：本人一直有个问题想问各位小编，一些游戏的隐藏要素和取得方法小编们都是自己琢磨出来的？按理说人的智力水平差不多啊，怎么我们玩家拼死拼活也无从下手的地方小编们似乎很容易就找到了答案呢？难道是天生的对游戏的悟性？

其实小编们玩游戏和普通玩家一样，都喜欢在私下互相讨论，而隐藏要素和游戏的秘籍也正是在这些不经意的时候发现的。当然和不太熟悉日文的玩家相比，能够看懂游戏中 NPC 的对话应该算是小编们的小小优势，这对发现隐藏要素可是有很大帮助的，这一点玩过中文游戏的玩家应该都深有体会吧。



佛山 岑伟权：1. 告诉你们一件事情，就是我已经把春节合刊这期的所有贴纸都贴在了我的学习桌面上。这样说吧，我这人有点与别人不同，就是，别人在学习时为了激励自己，会将一些名言警句写在纸上，然后把纸贴在桌面上来激励自己。可我就觉得这样对我来说简直没用了……非常老土土土土土土土土！所以，我就把你们赠的贴纸都粘到了我的桌面上，时刻激励着我学习。当我看着那些扎克斯、士官长、奎托斯等激励型人物时，就想起他们的精神，顿时让我精神百倍……同时也带着他们的精神直奔高考！哈，强吧？2. 我已经收到星夜寄给我的明信片了。字……不错，异常的好看，也很感谢星夜能抽出他的时间来给我回信，最感动的是看到那字都是手写的，那就证明了真正的有那份情在里面嘛，不是那种电脑上打好了一段话，然后就复印复印……一直复一直印地敷衍读者……UCG 就是 UCG！

1. 扎克斯、士官长、奎托斯……相比高考，我觉得这三个人的精神更值得你去服兵役……2. 你确定星夜的字非常好看？呃，我打赌那一定是别人代写的。

终于碰到识货的了。T_T

掌机王 SP 邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购

《掌机王 SP》第 37 ～ 43 辑、第 61 ～ 67 辑、第 69 辑、第 73 ～ 80、82 辑，定价 8.8 元。《NDS 专辑》第 2 辑，定价 25 元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价 38 元。《口袋玩家》第 1、2、3、4、5、6 辑，定价 16 元。《PSP 专辑》第 3 辑，定价 25 元。《NDS 宝典》，定价 28 元。《洛克人 ZERO 全系列插画 & 设定资料集》，定价 28 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或 Email 方式与杂志社联系。电话：0931－4867606。Email：pgking@263.net。

游戏 · 人 邮购信息

《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》第 17 辑，定价 16 元《游戏 · 人》第 22、26 辑，定价 14 元。《游戏光环 DVD》第 20、21、31 辑，定价 8.8 元。《鬼泣 4 影像特辑》，定价 14.8 元。《游小说》第 7、9、10、11、12 辑，定价 9.8 元。《Wii 专辑》第 1 辑，定价 28 元。《Wii 宝典》，定价 28 元。《Xbox360 专辑》第 3、4 辑，定价 28 元。《潜龙谍影 极限生存》，定价 38 元。《PS3 专辑》第 1 辑，定价 38 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或 Email 方式与杂志社联系。电话：0931－8674805，Email：gamers@263.net。

游戏城寨 邮购信息

《游戏城寨》读者服务部现提供以下邮购服务：

《幸运全书》，定价 28 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价 9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 3 辑，定价 12 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 4 辑，定价 12 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱 《游戏城寨》编辑组（收）

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或 Email 与我们联系。电话：0931－4863066。Email：yxcz@263.net

编辑部的故事3 编辑部内侧走廊里新开了一个用餐区，不过尚未对应门卡。某次 D · S 上厕所经过时图新鲜进去逛了一圈，岂料因门卡失灵被关在了里面，而他又忘了带手机……于是 D · S 在门口腹痛如绞地足足等了十分钟，才被从厕所归来的地狱伞兵“救下”。据 D · S 事后回忆，那一瞬间他觉得伞兵简直就是如来佛祖下凡……

互动信箱

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

游戏不觉晓，外语知多少

Email 王宇飞

中国TV玩家在玩游戏时多多少少都有语言上的困扰。除了个别专业人士以及有爱的达人玩家，大部分的人是没有办法解读那满屏的“偏旁部首”文字的。想起现在满地的汉化游戏和中文行货游戏真是让人感慨万千，在我看来PS上的《射雕英雄传》作为一款二流素质的角色扮演游戏能红极一时绝对是因为全中文的缘故。但是是金子总是会发光的，经典的游戏它就是有能力让你在看不懂的情况下发现它的乐趣，这说法非常唯心但这就是现实。有人能通过死背片假名和平假名来通关《勇者斗恶龙》，即使他完全不知道游戏里那些小人是在说什么但他在战斗中绝对不会吃错药用错技能，这就是登峰造极的爱，是旁人无法理解的。我老爸在多次看我游戏后一口咬定我绝对悄悄学会了日语，我又能说什么呢？让他相信一个连导数公式都背不全的人可以记住满屏蝌蚪文的意思吗？我自己都想不太通。

编 语言问题确实是很多朋友迈入游戏世界遇到的第一个门槛，对于大部分“英语稍懂、日文靠蒙”的玩家而言，想通过词典与自学来摸懂游戏的剧情确实是非常困难的。在时间有限游戏无限的局面下，汉化（或官方或民间）游戏自然就成了多数人的第一选择。故此，为了迎合读者们越来越高的呼声，我们已于本期特别开设新栏目“中文游戏风向标”，期冀能为大家在选择中文游戏时提供出迅捷全面的检索指南，欢迎大家随时来信评价！

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最讨厌的又是哪一个？

2. 下期就是UCG200期特别纪念了，无论您是新老读者，都请谈谈您的杂志的感想与期望，为我们写一段特别寄语吧！谢谢！

2B3A 互动信箱送礼名单

获得PSP的读者
上海市嘉定区 周晓枫

佛山	陈广明	广州	林志春	上海	闪金奇	霞浦	谢秉容
蚌埠	陈旭东	成都	罗 丰	桂林	申 明	上海	杨 隆
北京	谷 旭	哈尔滨	彭 磊	北京	谭利军	北京	张 剑
合肥	李顺梅	上海	邱奇峰	深圳	王国辉	保定	郑龙飞
温岭	林星宇	上海	裘文杰	北安	王天喜	三门峡	祝 贺

本期大奖 1名



本期特别放送 20名

ACG 精美周边

《游戏机实用技术》杂志准备进行一次大的改版，通过适度提价，进一步扩版增加内容，请问您对以下哪种方案表示赞同：

1. 我只对杂志内容有兴趣，视频无所谓。（维持目前的 MINI DVD，把扩版都放在杂志内容上）
2. 我只对视频光盘有兴趣，杂志无所谓。（维持目前的杂志内容，把扩版都放在 MINI DVD 上）
3. 我对杂志内容和视频光盘内容都有兴趣。（在增加杂志内容的同时改配 90 分钟大 DVD）

下期预告！《游戏机实用技术》2008年4月B ——总第200期特刊！

页数狂加至160页！另附精彩DVD（100分钟大盘）！
200期纪念大型特别企划令您惊喜不断！
另有重大消息隆重公布！



200期 限量签名版杂志邮购活动

总第200期特刊将有200本小编亲笔签名的特别纪念版由 levelup 网站承办邮购活动，有关详情请密切关注 levelup 网站“书刊商城”（http://asp.levelup.cn/book）！

寻人启事

UCG200期特别纪念 ——VIP读者搜寻计划始动！

亲爱的读者朋友们，已伴您走过十载游戏生涯的《游戏机实用技术》下期便是总第200期啦，在此特刊盛典之际，我们将举办一场特别的纪念活动，那就是——搜寻拥有全部200期杂志的VIP读者！

参与本次活动的步骤非常简单，您只需将从第一期开始至本期（总第199期）的UCG全部整理好（横竖置均可，书脊朝外），然后请别人用数码相机拍摄一张您与“UCG全家福”的亲密合影，寄至我们的邮箱（UCG@UCG.com.cn）便可获得参选资格，Email中请附上您的个人信息及赠言，如此您的名字及相关寄语将有可能出现在我们的200期特刊上，同时也有机会获得纪念礼品哦。活动时间有限，参与从速！

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

小编寄语

我们的共同口号——

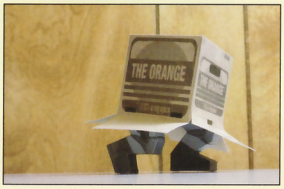
努力工作，拼命玩！

本期推荐

益智之谜 战神的挑战

推荐人：胜负师

《益智之谜》(Puzzle Quest)的游戏规则是我们非常熟悉的“三连珠”(此规则的代表作有《魔法宝石》、《动物园管理员》等)，但游戏呈现的是一种剑与魔法的中世纪风格，其中加入了大量角色扮演和策略游戏要素，比如说有等级、职业和技能级别概念，效果极为丰富的武器装备和魔法以及任务制的流程等等，还可以攻城掠地，在自己的城堡里添置各种设施，用于打造装备、训练坐骑、学习魔法。而这些过程与战斗一样，都是采用连珠游戏的方式进行的，只是玩法上略有不同。本作涉及机种十分广泛，分别推出过PS2、PSP、Wii、NDS、X360、手机等版本，这里特别推荐PC中文版，文件大小才69M，却有着精细的画面和相当不错的汉化水准，操作也比家用机版更为舒适，有兴趣的玩家可以去levelup.cn搜索下载。



▲很可爱的小纸模，方寸之间体现了游戏的神韵。

□本期重大事件：《MGS4》发售日终于确定，6月12日将是所有PS3玩家的节日！小岛的那些“蓝光光盘容量不够”的借口就不要信啦，明眼人都能看出是给“完全版”留的借口啦！我更期待美版80GB的那个同捆版……另外，希望小岛先生还记得有个PSP的《MGS数字漫画小说2》……

△前几天去成都出差，日程安排得非常紧凑，12小时之内飞了三个城市，坐飞机跟坐的士一样……印象较深的是南航某位漂亮的空姐——不是因为漂亮，而是与她的某段对话，想知道的人请去我的博客一探究竟(偷笑)。

○服役了两年的W810c光荣退役，K858c正式接班。索爱有几款很漂亮的翻盖手机，可惜在国内都没有行货，还是继续期待年底的X1吧……

×从去年TGS后回国以来，鼻子就有点小恙，总觉得鼻腔很干燥，偶尔出点血，怀疑是慢性鼻炎，不知道哪位读者有祖传秘方可以讨教一下？



本期个人签名

夜间窗外的暴风雨，清晨空气中的雾。

1.《极地特快》是今年来看的最郁闷的动画——它居然一个反派都没有，亏得前半部分还渲染出了那么多诡异的悬念气氛，结果最后只是雷声大雨点小，另外推荐一下《日本锁国》这部动画，剧情上的几个悬念设置得非常之好，BGM也相当值得一听。

2.“《零》系列”终于登陆Wii平台了，我的欣喜之情简直难以言表(—_—)。

3.打车真的是一件很需要勇气的事。最近不知道出了什么问题，总是能遇上各种不认识路的出租车司机，好一点的会事先声明不知道该怎么走，惨一点的就先开上5分钟再回过头来问我下面往哪条路走，更惨一点的干脆就直接带着人在路上乱转。更可怜的是我每次打车都是因为快迟到赶时间，结果被这么绕来绕去折腾一会，简直连想撞树的心都有了……



本期个人签名

每天最痛苦的事就是思考中午吃什么。



▲《MHP2G》的电视广告，对于右下角的“前作游戏时间”，我想许多读者都会和我一样表示惊讶吧——“不会吧？才六百多小时而已？”

〓下期杂志便是总第200期了，我们照例会为大家奉上精彩的特企与200期专题内容，还有特制的纪念海报，可说是历年来最值得收藏的特刊之一，绝对不容错过哦！

〓截稿前的最新消息：在《MHP2G》中雪狮子王、桃毛兽王、镰蟹、麒麟纷纷有亚种出现！还有一只巨型蚊子作为BOSS级怪物登场！哦也，狩魂再燃！

〓月初终于还清了信用卡贷款，顺利地从“负翁”升职成了“月光”，小贺一个，这万里长征的第一步算是迈出去了。

〓最近一次唱K中才偶然发现，周杰伦最近很火的那首新歌原来是叫《青花瓷》而不是《青蛙池》……



本期个人签名

女为悦己者容，男为悦己者穷。

●前不久和大学时的几个朋友聚了一回，虽然将近三年的时间没有见过面，却丰点陌生感都没有。几个朋友坐在一起聊了很多，不管现在混得是好是坏，只要大家过得开心就好。

●有一位好友要回到他的家乡继续追求他的梦想，希望他能够在新的地方找到自己的幸福。

●火箭在没有姚明的情况下创造了球队最长的连胜记录。尽管火箭最近势头很猛，尽管麦迪又找回了得分王的手感，尽管兰德里依旧生猛无比，但是没有中锋的球队在季后赛的路是非常难走的，祝火箭好运。



本期个人签名

有点乱

☆奎爷携《战神 奥林匹斯之链》如期杀到，编辑部内一时间多出了好几位“美版动作游戏硬汉”。据我了解，很多人在玩过这款游戏之后都会留下后遗症：这几天经常可以在不同时间不同地点听到不同的人在哼唱本作的主旋律。这其中自然也包括我本人(笑)。

☆Wii版《生化危机0》高调公布，对于我这个“生化犯”来说绝对是个好消息。现在回想起当年借用同学的NGC主机挑灯夜战这款游戏时的情景不免感慨万分，不晓得老卡如何将Wii的特殊操纵方式整合到这款游戏当中，目前关注中。
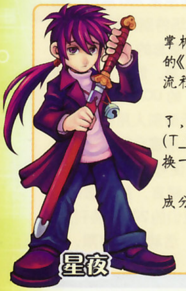


本期个人签名

想证明自己在《战神 奥林匹斯之链》上的投入度吗？那要看左手大拇指关节是否足够疼！

★毫无疑问，《战神 奥林匹斯之链》是我玩过的最强掌机游戏。个人认为流程短也不是什么坏事，从PS时代的《生化危机2》，到近期的《COD4》和《奥林匹斯之链》，论流程的话都很短，看来果然浓缩的才是精华啊！

★近期连续吃了两次烤肉，终于把口腔溃疡烤出来了，还伴随着牙龈出血，只能拼命喝苦得要死的凉茶(T_T)，为什么好吃的都上火，下火的都难吃呢？就不能换一换吗？

★看到某旅游景点广告，心驰神往，虽然明知有夸张成分，还是很想去走走，争取月底前去玩一趟。



本期个人签名

2006年增重10斤，2007年增重8斤。嗯，很好！



★《鬼泣4》全成就即将达成！目前仅剩百万荣耀之魂和万人斩这两个体力活！最初认为本作的评价系统很有问题，不过当我全难度S级评价达成后才发现我错了。不过万人斩这个成就还是设计得傻了点儿。算起来这是我最近一年来花时间最长的动作游戏，接下来再继续挑战世界排名吧！

★自从全球最大的网上书店AMAZON的送货方式改用联X快递后，运输速度就呈直线下降趋势，而且被海关关照的次数也由过去的4年1次改成1个月4次。这是在逼我改用平邮么？

★《网球王子》漫画终于完结了！记得刚看这部漫画时，还能从中学到一些网球知识，但到后来就变成"杀人网球"了。在最终战里，连五感剥夺这种招式都出现了，许斐刚这是在向车田正美致敬吗？不过看完漫画后依然是感慨万千，至少它曾经让我兴奋过。

★下期就是两百期了，我们将加页&换大碟，内容不用说，自然是很有纪念性质的。预计当期上市后会出现抢购高峰，各位读者请谨记：先下手为强，后下手遭殃！



本期个人签名

你是光 你是电 你是XO在日本惟一的神话

◆马德里竞技对巴塞罗纳那场球是熬夜看的，虽然梅西直到下半场才出场，没能实现"阿根廷双星德比"，不过目睹了KUN的精彩发挥，实在是一件很过瘾的事情。说起来KUN现在已经是老马的准女婿了，这事儿真美！——不过坏消息是梅西又伤了……无语。

◆上回说到女友不玩《真355》改玩《无双大蛇》的事儿，不过有道是成就不负有心人，终于有一天下班回家的时候，发现她又玩上《真355》了……问她为什么不用最喜欢的周瑜而用独眼的夏侯惇啊？——结果被白了一眼，说你以为我容易啊，还不是为了给你拿成就，夏侯惇厉害嘛！——但什么时候成了给我拿成就了？我X360上零成就游戏多得是……

◆然后，有一天晚上踢球，完了之后晚上十点打电话问候一下，问，在干嘛——在做饭呢！——大吃一惊，这么晚做什么饭？还没吃啊？——不是啊，我在玩《料理妈妈》，学做饭，可好玩了……

◆最后，若不是女友指点，到现在我还以为《青花瓷》是什么什么鉴宝节目呢……

◆说到踢球，最近有读者朋友在博客上留言问为什么好久没看到我谈踢球的事儿了，是不是因为天气冷就没踢了？还语重心长地说"要坚持不懈"——这个……谢谢关心，过年那阵子球队是放假了，最近又重新集结起来，很快一年一度的杯赛就要开幕了！



本期个人签名

2008.6.12——开战！


▲在练书法的外甥女，她的字让我很是惭愧。

Ⅰ[主机]因为忙于PSP版《战神》攻略和下一辑《游戏·人》的制作，能抽出时间去修理我那台罢工的PS3，我觉得已经是奇迹了。用《PS3专辑》第1辑赠送的大袋子装上"复活神机"的那一刻，我泪流满面。

Ⅱ[游戏]本期除了PSP版《战神》，认真玩的游戏就只有《益智之谜》了，这款游戏有让人上瘾的魔力。尽管我又想为《益智之谜》扛旗了，但还是不推荐大家长时间连续玩，以免作梦的时候脑子里全是红宝石、绿宝石的。这算是本作的一点"副作用"吧。

Ⅲ[音乐]最近编辑部里时常响起两首歌曲，一首是《鬼泣4》序幕时女主角演唱的《Out of Darkness》，另一首是《鬼泣4》片尾曲《Shall Never Surrender》，有时还会在厕所里听到有人哼唱，呵呵，强力推荐！

Ⅳ[语录]我问胜嫂要不要办张信用卡，有信用卡可以分期付款什么的，她说："分期付款？像我这种富人用不着分期付款。"这……不就是想省个信用卡年费吗，用得着找这么"窘"的理由吗？



本期个人签名

每天清晨，我都会被自己帅醒。

◎前段时间一直嚷嚷着睡眠不足，结果现在天天嚷嚷着时间不够用。又要玩《战神》又要和Gouki合作《战地双雄》。都是好游戏，都要玩，工作又不能放……于是很怨念。

◎《终结者外传》第一季竟然结束了，虽然之前说只拍一季，但是看这样的结果……第9集明显还没有把故事讲完嘛，可以说整个事情刚刚开始。第二季肯定有，第二季肯定有(省略若干遍)……

◎前两天发生了一件很郁闷的事情，一双才穿了两个星期的阿迪达斯跑鞋被我放在阳台上"透气"。结果晾衣服的时候一不小心让它做了自由落体，从16楼落到了第一层门面房的……房顶上……现在想捡都捡不回来。

◎最近觉得应该做些什么来记录一下现在的状况，于是乎我在levelup上闲置到现在的博客终于开始更新了。更新速度可能会有些缓慢，但是不会再像以前那样完全闲置啦。于是做个小广告，伞兵的博客地址：http://blog.levelup.cn/members/jakye1985/index.shtml

◎最后一件事！《战地双雄》不能局域网联机实在太让人郁闷了！！！



本期个人签名

你……不理我了么？

●最近实在很忙，给我留下深刻印象的事情实在不多。惟一值得一提的就是前几天抽空回味了一部1988年的老片，由罗伯特·德尼罗主演的《午夜狂奔》(Midnight Run)。我喜欢电影中富有人情味主角和配角，他们告诉我好人会有好报。

●为什么，为什么每次《战神》总要在杂志截稿前降临。好在有胜负师和多边形陪我一同熬夜，这仿佛成为了每年3月的一次集体熬夜时间。小道消息称，《战神Ⅲ》将在明年春季降临PS3……难道又是3月。



本期个人签名

生活就象一袭华美的长袍，展开后却抖落了一地的虱子。

☆最近在《战场的女武神》官方网站闲逛的时候发现了一个名为"义勇军入队测验"的小活动，点进去之后原来是根据玩家回答的问题(只有YES和NO)来获得可以在网络博客上使用的小插件。但是真正让晴天惊讶的是，自己第一次的测试结果竟然是一只可爱的飞天猪，官方标注为吉祥物的它难道是隐藏的神秘同伴？(汗……)

★其实自己也很难解释为什么玩《世界树迷宫2》时会这么HIGH，以至于每次被敌人全灭或遇到强敌时，周围同事总会对自己的反应感到非常诧异。唉，不管了，还是争取在1个月内将如此的神作通关吧。


▲开发工作室的一角，看来制作团队很有互相恶搞的精神啊~

☆虽然由于接下其他工作的缘故没有玩到《如龙！见参》，但是某天在看火云同学玩的时候却意外地发现了游戏中造福女性玩家的桥段，而事情的经过则是桐生一马在大街上遇到村民希望找人帮忙寻找作画的灵感，爽快答应的结果竟然是当人体模特，看来和瀑布修炼的"艳"比起来，游戏中果然存在着很多不容易让人察觉的"腐"成分……



本期个人签名

刷装备的守护者们永远都是那么疯狂━_,━

levelup.cn 游戏城寨



2008年3月26日是游戏城寨建站三周年，论坛上准备了一些精彩活动和积分赠送计划，欢迎大家届时过来瞧瞧。截至本栏目截稿，游戏城寨的高级游戏搜索刚刚上线，可以匹配游戏名、译名首字母、类型、机种、发售日、发售日区间、发行商等等游戏信息，寻找近几年来发售的几乎所有游戏的介绍、攻略、相关新闻，地址是：http://www.levelup.cn/GameSearch/ 。

《Gone Baby Gone》（《失踪的宝贝》）是一部难得一见的好片子。开篇独白说：我一直认为，你的出生地、你的家庭和你的邻里这些你无法选择的环境造就了你——这是个简单的道理，当面临一个机会，能为宝贝改变这三个条件时，我们会怎么选择？片尾主角的选择是正确的吗？这个问题真的让我困惑了一段时间。最后还有一段记忆犹新的片中上帝的话：You're sheep among wolves, be wise as serpents, yet innocent as doves.（你们是狼群中的羔羊，要像毒蛇一样精明，同时像鸽子一样清白。）



咆哮吧 奎托斯！

春季是大作发售的旺季，三月初除了舞台转移到古代的《如龙见参！》，大家最观注的还是《战神 奥林匹斯之链》了，"《战神》系列"前两部给我们带来了超绝的享受，恢弘的气势、爽快的手感、史诗的剧情在奎托斯的咆哮演出下征服了每一个热爱动作游戏的玩家（尤其是男性同胞们），也让我们对欧美动作游戏的印象大为改观。此次老奎征战PSP，在这个小屏幕上向大家讲述他还为众神卖命时的故事，拥有掌机的玩家们也能够体验到这股近似于野蛮的豪爽畅快感了。游戏发售的这几天，论坛的"《战神》讨论区"便客满，且听听他们都怎么说。

主持人：玛鲁斯

《战神：奥林匹斯之链》评测

楼主：阿鲁卡七

天上天下唯我独尊的奎托斯回来了！拿到游戏已经有一段时间，我也将游戏进行到了超过试玩版的部分，以下来说说我的个人感想。

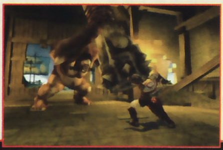
首先，可以肯定的是打击感是很出色的，这在试玩版中大家应该就体验到了吧。作为动作游戏，打击感是非常重要的一个方面，而这点"《战神》系列"向来都不会让人失望。混沌之刃超大的攻击范围，以及刀刃接触到敌人身上时那稍微的停顿，都给人刀刀入肉的无比爽快感。



画面

相信所有对本作抱有巨大期望的玩家在看到试玩版后都会有一种放下心来的感觉吧？的确，在掌机上能体验到几乎不输给PS2的细腻画面，实在是令人非常感动的。而在正式版中，画面的品质没有丝毫的下降，从开头动画，到背景细节：从奎爷右眼上那道伤疤，到敌方士兵盾牌上的花纹，无不体现出本作在画面上极其出色的表现。而游戏中的场景非常丰富，有战火纷飞的城外场景，也有精美华丽的城内建筑，让人不得不佩服制作人的敬业和高超技术。

当然，PSP的机能决定了本作不可能完全达到PS2上两作的水平，交待剧情时大部分采用的是静态CG，而人物身上的多边形也明显比前两作少。即使这样，本作依然可以自豪地宣称：PSP上最强的游戏画面诞生了！



音乐

音乐气势磅礴，这一定是每个玩家进入游戏后的第一感受。从标题画面开始，本作就用气势恢弘、节奏紧张的音乐配合奎托斯那半张狰狞的老脸和后面被火海包围的城市，把玩家带入了那个战火纷飞的世界。

在游戏中，战斗音乐在紧张中略带悲壮，配合时不时传来的士兵们的喊叫声，气氛被完美地烘托出来。极其暴力的混沌之刃的打击音效同样让人满意，锋利的刀刃砍入肉中的钝声被很好地还原，让人热血沸腾。（我没砍过人，真的）

玩后感

普通难度基本和试玩版难度相当，被BOSS攻击不会受到很大伤害；再加上本作流程不长，推荐大家一开始就直接上HARD吧！

3D动作游戏容易出现的视角问题在本作中基本没有出现过，而之前关于游戏会死机的传闻也不攻自破。游戏进行得相当流畅。战斗部分和解谜部分结合得很自然，不会有按键疲劳的情况出现。不过，就是因为太流畅了，让人不禁担心起二周目以后，因为对游戏流程很熟悉了，会不会耐玩度有所下降……

本评测到这里先告一段落，更多的细节留给大家自己去游戏中挖掘。作为万众瞩目的大作，《战神 奥林匹斯之链》实在是PSP玩家非玩不可的一款作品。爽快的战斗，精彩的剧情，华丽的画面，丰富的隐藏要素，这些足以让任何一个动作游戏爱好者沉迷其中无法自拔。还在等什么呢？赶紧与奎托斯一同再次踏上逆天之旅吧！

帖子回复

jackpotter 在玩了，决定通关后马上去补PS2上的两作。

夜刀风魔 打击感和其他欧美动作ACT相比算出色的了，不过"刀刀入肉"就差远了，战神剧情、场景设计和音乐才其优秀之处！每当发动机关或者来到一个新的场景后那波澜壮阔的配乐简直是神来之"曲"。

总感觉那最后一套服装像一个人

楼主：その力恶魔か神か





不知道你们想到了没有，不论从造型还是行为动作，特别像一个以M字母开头的一个美国名人。

玩过PS2上《女神侧身像2》的朋友进来看一看，发现个有趣的东西

楼主：松林雅鹤



本作最终BOSS珀耳塞福涅大姐大家都见识过了吧，感觉是不是很生猛、很剽悍、很强气、很霸道啊？漆黑的铠甲和漆黑的羽翼……让我不由得联想到了北欧的一位女武神：阿莉 · 瓦尔基里。两者都有个共同点，那就是强到爆的气势，不管是声音还是霸道的招式，让我一眼就产生了这个对比相似的感觉。但是很奇怪，为什么《战神Ⅱ》里的命运三女神却是那副德行呢？为什么在神话里本应该是羞涩的珀耳塞福涅在这里会变得这么凶（难道是被丈夫逼疯了吗？）



我预测的《战神III》

楼主：feichenpan

《战神III》里老奎将大战天界三神：宙斯、海王、冥王，而且是一挑三。在三代一开始，我们的老奎极有可能跟二代一样中了神的圈套，我估计有位神将会变成他的老婆，然后一起玩那每代所谓邪恶的小游戏，把我们老奎所有魔力抽干，我们又要重新锻炼老奎，再杀完所有反对他的神后，估计他还要和泰坦们翻脸，成为独一无二的神，最后为了对杀死妻女赎罪，用自己的双刃或者神剑在奥林匹斯王座上结束自己的生命，成为了永久的传说。



帖子回复

松林雅鹤 战神制作组居然沿袭了日本厂商"毁神不倦"的优良传统……实在是值得钦佩的事情啊。

dgates 盖亚随时能干掉老奎的吧……

nazario 可以肯定，盖亚一直都在利用奎爷。

广州街头文化MIX动漫元素掌机聚会

天下聚会

在2月24日，广州玩家们在一起举办了一场大型的聚会活动，在活动中深圳联盟的朋友们也参与其中，这也算是个启示，相邻比较近的城市只见也是能够一起组织些活动的，让我们的聚会活动范围更加扩大，认识的朋友也越来越多。先来看看由广州联盟的负责人阿C带来的精彩场面吧。

主持人：玛鲁斯



▲众人依旧忽略C，继续高兴地大合照，C在一旁收拾东西，大合照中依旧没有我……



▲开场前当然是用超萌超靓丽的主持人养眼，比食物更诱人哦，大家还记得她是谁吗？



◀聚会还没开始，玩家们早已在场地外排着长长的队伍，焦急的等待入场。



▶万众期待的Cosplay表演，鼓掌欢迎来自"自由帝国"的「伊苏—起源」，相信大家也不会陌生了。



▶黑胶人的"撮碟"Beat-box



◀下面有广州Beat-box协会带来重量级的表演，首先出场的是inson，除了beat-box外，平常还是街舞高手兼鼓手！



◀C仔话大送礼，每个节目结束后，都会送出奖品！梦怨在进行有奖问答环节。



▲毛哥伴奏，noiZ"夹歌"。



▲第一个表演节目是本次青宫漫展获得Lolita三等奖的"斧头帮"哦，CY妹妹不要用这种眼神看着我啦！我会受不了的！YY中……我高声喊："PaPa好靓女，CY仲靓女啊！"妳们也不用笑得那么灿烂嘛！不知道为什么有种微妙的感觉（被众人仇视ing）



▲继续深情的演唱，无视了我。

▼某B："哇哇哇！怎么还有那么多抱枕，1.5m高哦，好想抱回家！"某C："每人都有机会抽到。"抽到的人很兴奋，啊C却独自难过："明明自己想要的说，为什么不留一个给我！！"





◀广州聚会人气越来越高，除了阿C悄悄的发现"黑角总代理"来捧场之外，深圳联盟的主办人也来客串！为大家深情演唱DEEN的「不是一个人」



▶广州Beat-box协会会长"毛法毛天"，名字很强大呢~平常只是在土豆往上面看毛哥的BB的经验分享，今天也是第一次看Live除了兴奋，我已经无语了！毛哥，爱死你！

▶进场的玩家一坐下就开始"吃喝玩乐"



▼诱人的食物面前，你还能坚持多久？

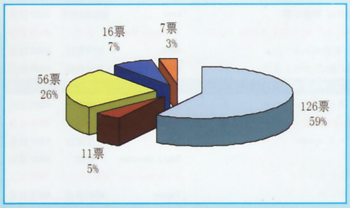


中国玩家调查

主持人：光年

玩过《战神 奥林匹斯之链》之后，你最满意它哪一方面的表现呢？

共有216人参加



选项	比例	票数
游戏的画面表现	58%	126
游戏的配乐和音效	5%	11
游戏的动作手感	26%	56
游戏的故事剧情	7%	16
游戏的解谜元素	3%	7

3月4日，《战神 奥林匹斯之链》的正式上市，这款自宣布之后就备受期待的史诗级动作游戏，到底玩家感觉如何呢？游戏城寨(levelup.cn)从3月7日开始以"玩过《战神 奥林匹斯之链》之后，你最满意它哪一方面的表现"为题，针对中国的玩家们进行了调查。截止发稿时，一共有216名玩家参与了投票。结果如何呢？我们一起来看看吧。

我们根据《战神 奥林匹斯之链》这款游戏的特点，把游戏的表现分为5个方面进行衡量：画面、配乐和音效、故事剧情、解谜元素。其中画面表现和动作手感两项在投票的初期就开始领先，投票数交替上升。但目前的结果看来，接近总票数60%的126名玩家认为自己对于游戏的画面最满意。正如游戏的开发商Ready at Dawn所言，这款游戏利用333Mhz的PSP最高处理频率制作出了PSP平台最棒的画面。尽管之前已经有很多画面不错的游戏在PSP上出现，但无疑PSP版《战神》的亮相让玩家们眼前一亮。

玩家满意度第二高的是这款游戏的动作手感，不过人数要比画面表现少很多，有占总票数26%的玩家投票认可了PSP版《战神》在动作手感方面的表现。不过考虑到PSP掌机的因素，而且《战神》传统的双摇杆改为了单摇杆的确一定程度上影响了玩家们的满意度。

接下来是有7%的玩家投票表示游戏的剧情是最让他们满意的地方。这一数据也超过了表示对"《战神》系列"一贯的强项——音乐最满意的人数。不出意料的对于这次游戏的解谜元素只有极少的3%玩家表示最满意。

目前这项调查还在继续中，查看最新结果或是参与投票请关注游戏城寨首页或是直接登陆我们的投票页 http://www.levelup.cn/userdefapp/vote/vote.aspx。

新作发售表
NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2008年3月10日～2008年5月29日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2008年3月6日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	711.72元人民币
100日元	6.88元人民币
100欧元	1081.78元人民币
100港币	91.44元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

3月下旬无论对美式游戏玩家还是日式游戏玩家来说，都是天堂。发售表中的游戏里几乎各个都拿得出手，《死刑犯2 充血》、《世嘉超级明星网球》、《影之传说2》、《时间空洞》等够玩家消化一阵子了。别忘了4月的游戏浪潮依然不会消退，各位在游戏的同时别忘了注意休息。PS3与PSP的《无限回廊》是一款在空间上做文章的创意之作，喜欢此类游戏的玩家不能错过。

03.18 彩虹六号 维加斯2

多机种 动作射击
■Ubisoft ■59.99美元
■对应机种为PS3、X360 17岁以上玩家对应
推荐度 A



本作是著名战术动作射击“《彩虹六号》系列”在次世代平台的第二款作品，游戏将是《彩虹六号 维加斯》的大结局。游戏由育碧旗下最负盛名的蒙特丽尔工作室负责开发，游戏将更加注重小队配合。本作将进一步强化前作备受好评的单机战役模式，同时将继续强化多人协作的战略性，在游戏中增加更多战术协作要素。另外，



游戏还支持多个在线的联机游戏模式，其中包括多人对抗和与单机模式剧情相关的多人协作模式。官方还公布了超豪华的限定版内容，喜欢该系列的玩家不能错过。

03.19 戏剧迷宫 樱花大战 缘因有你

NDS 角色扮演
■SEGA ■4800日元
■对应Wi-Fi无线联机功能 12岁以上玩家对应
推荐度 B



集结了“《樱花大战》系列”众多人气角色的本作虽然在游戏形式上发生了翻天覆地的变化，但是以“《不可思议的迷宫》系列”为原型的游戏系统还是有很多全新的要素值得玩家体验。游戏中最多可以带三名同伴共同探索迷宫，并且根据玩家在平时触发特殊事件和完成任务的情况，主角与女性角色间的好感度也会发生微妙的变化。结合



NDS的联机功能也非常有趣，除了“密码拯救”的传统项目外，和好友比拼探索迷宫的速度，并附加各种限制条件来增加难度的方式，也让玩家在获得胜利时更有成就感。

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年3月					
11日	死刑犯2 充血	Condemned 2: Bloodshot	SEGA	主视角射击	59.99美元
18日	彩虹六号 维加斯2	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	动作射击	59.99美元
18日	世嘉超级明星网球	Sega Superstars Tennis	SEGA	体育	59.99美元
19日	战国无双2 with 猛将传	战国无双2 with 猛将传	Koei	动作	7200日元
19日	装甲核心 for Answer	アーマードコア for Answer	FromSoftware	动作射击	6800日元
25日	宇宙战争 地球突袭战	Universe at War: Earth Assault	SEGA	即时战略	59.99美元
25日	暗之领域	Dark Sector	D3	主视角射击	59.99美元
25日	维京战神 神宫之战	Viking: Battle for Asgard	SEGA	动作	59.99美元
2008年4月					
1日	星球大战 原力解放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	59.99美元
8日	最高指挥官	Supreme Commander	Aspyr	即时战略	59.99美元
21日	NBA明星球员 终极选手	NBA Ballers: Chosen One	Midway	体育	59.99美元
29日	横行霸道IV	Grand Theft Auto IV	Rockstar	动作	59.99美元
2008年5月					
1日	唐·金出品 荣耀拳击手	Don King Presents: Prizefighter	2K Games	体育	59.99美元
1日	铁人	Iron Man	SEGA	动作	59.99美元
13日	战锤 进军战场	Warhammer: Battle March	NBGI	即时战略	59.99美元
19日	上旋高手3	Top Spin 3	2K Games	体育	59.99美元
19日	欧洲足球锦标赛 2008	UEFA EURO 2008	EA	体育	59.99美元
27日	向黑猩猩致敬	Hail to the Chimp	Gamecock Media Group	益智	59.99美元
27日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	59.99美元
28日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99美元

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年3月					
11日	死刑犯2 充血	Condemned 2: Bloodshot	SEGA	主视角射击	59.99美元
18日	彩虹六号 维加斯2	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	动作射击	59.99美元
18日	世嘉超级明星网球	Sega Superstars Tennis	SEGA	体育	59.99美元
19日	装甲核心 for Answer	アーマードコア for Answer	FromSoftware	动作射击	6800日元
25日	暗之领域	Dark Sector	D3	主视角射击	59.99美元
25日	维京战神 神宫之战	Viking: Battle for Asgard	SEGA	动作	59.99美元
27日	审判之眼 机神的叛乱 SET.2	The Eye of Judgment 机神の叛乱 SET.2	SCEJ	桌面棋牌	日版未定
2008年4月					
1日	职棒魂5	プロ野球スピリッツ5	Konami	体育	7980日元
21日	NBA明星球员 终极选手	NBA Ballers: Chosen One	Midway	体育	59.99美元
24日	战场的女武神	战场のヴァルキュリア	SEGA	策略角色扮演	7980日元
29日	横行霸道IV	Grand Theft Auto IV	Rockstar	动作	59.99美元
2008年5月					
13日	罪恶旧金山	Hei$t	Codemasters	动作	59.99美元
19日	上旋高手3	Top Spin 3	2K Games	体育	59.99美元
19日	欧洲足球锦标赛 2008	UEFA EURO 2008	EA	体育	59.99美元
20日	薄雾	Haze	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
28日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99美元

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年3月					
11日	瑞奇与叮当 尺寸事件	Ratchet & Clank: Size Matters	SCEA	动作射击	29.99美元
13日	真实之泪	トゥルーティアズー	Sweets	文字冒险	7980日元
13日	赛马大亨7 Maximum 2008	ウイニングポスト7 マキシマム 2008	Koei	模拟经营	6800日元
18日	世嘉超级明星网球	Sega Superstars Tennis	SEGA	体育	49.99美元
25日	暗夜杀机 余波	Obscure: The Aftermath	Ignition Entertainment	动作冒险	美版未定
26日	信长的野望 Online 争霸之章	信长の野望 Online 争霸の章	Koei	网络角色扮演	6800日元
27日	罪恶装备XX ACCENT CORE PLUS	GUILTY GEAR XX ACCENT CORE PLUS	Arc System Works	格斗	5800日元
27日	叛逆的鲁鲁修 失去的色彩	コードギアス 反逆のルルーシュ	NBGI	文字冒险	4800日元
27日	你是主人我是仆 侍奉日记	君が主で执事が俺で お仕え日记	Minato Station	文字冒险	6800日元
2008年4月					
1日	职棒魂5	プロ野球スピリッツ5	Konami	体育	6980日元
3日	无双大蛇 魔王再临	无双OROCHI 魔王再临	Koei	动作	6800日元
10日	秘境方舟 醒觉	プリズム・アーク Awake	5pb.	文字冒险	6800日元
10日	大奥记	大奥记	Global A Entertainment	策略	5800日元
10日	日升战役	バトル オブ サンライズ	Sunrise Interactive	策略角色扮演	7800日元
17日	校园争夺战	ほしがりエンプーサ	Takuyo	模拟养成	6800日元
24日	蓝白奇缘	アオイシロ	Success	文字冒险	6800日元
2008年5月					
1日	怪物研究所	Monster Lab	Eidos	动作角色扮演	美版未定
19日	欧洲足球锦标赛 2008	UEFA EURO 2008	EA	体育	49.99美元
27日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	49.99美元
29日	玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们	マナケミア2 おちた学园と炼金术士たち	GUST	角色扮演	6800日元
29日	恋爱学院II P.S.	D.C.II P.S.	角川书店	文字冒险	7980日元

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008年3月			
11日	极限冲刺 迎面相撞	FlatOut: Head On	Warner Bros.	竞速	29.99美元
19日	海腹川背 携带版	海腹川背 Portable	Marvelous Entertainment	动作	4800日元
19日	无限回廊	无限回廊	SCEJ	益智	3980日元
19日	重生传说	テイルズ オブ ザ リバース	NBGI	角色扮演	4800日元
27日	叛逆的鲁鲁修 失去的色彩	コードギアス 反逆のルルーシュ	NBGI	文字冒险	4800日元
27日	怪物猎人 携带版 2nd G	モンスターハンターポータブル 2nd G	Capcom	动作	6800日元
预定	大战略Ⅶ Exceed	大战略Ⅶ エクシード	SystemSoft Alpha	策略	4800日元
		2008年4月			
1日	星球大战 原力解放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	39.99美元
2日	星之海洋 2 二度进化	Star Ocean: The Second Evolution	Square Enix	角色扮演	4800日元
10日	数字游戏10000问	ナンプレ 10000问	Success	益智	2800日元
22日	N+	N+	Atari	动作	29.99美元
24日	魔唤精灵 携带版	ヴァンテージマスターポータブル	日本Falcom	角色扮演	4800日元
24日	实况棒球 携带版3	实况パワフルプロ野球ポータブル3	Konami	体育	4980日元
		2008年5月			
1日	怪物研究所	Monster Lab	Eidos	动作角色扮演	美版未定
19日	毁灭全人类 解放大威廉	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	THQ	动作射击	39.99美元
19日	欧洲足球锦标赛 2008	UEFA EURO 2008	EA	体育	39.99美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008年3月			
10日	室内运动	Indoor Sports	Konami	体育	39.99美元
11日	职业进化足球 2008	Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2008	Konami	体育	49.99美元
13日	死亡之屋2&3 Return	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2&3 リターン	SEGA	光枪射击	4800日元
13日	巴洛克 Wii版	バロック	Sting	动作角色扮演	6800日元
17日	百战天虫 古怪太空战	Worms: A Space Oddity	THQ	动作	美版未定
18日	世嘉超级明星网球	Sega Superstars Tennis	SEGA	体育	49.99美元
18日	空战高手 二战英雄	WW Ⅱ Aces	Destineer	射击	39.99美元
18日	标靶 恐怖行动	Target Terror	Konami	光枪射击	49.99美元
25日	暗夜杀机 余波	Obscure: The Aftermath	Ignition Entertainment	动作冒险	美版未定
27日	职业家庭棒球场	プロ野球 ファミリースタジアム	NBGI	体育	日版未定
		2008年4月			
10日	马里奥赛车 Wii	マリオカート Wii	Nintendo	竞速	5800日元
15日	大神	Okami	Cpacom	动作	39.99美元
15日	狂野大陆 远征非洲	Wild Earth: African Safari	Majesco Games	模拟经营	美版未定
21日	乐队战争	Battle of the Bands	THQ	音乐	49.99美元
		2008年5月			
1日	唐·金出品 荣耀拳击手	Don King Presents: Prizefighter	2K Games	体育	美版未定
1日	怪物研究所	Monster Lab	Eidos	动作角色扮演	美版未定
1日	铁人	Iron Man	SEGA	动作	美版未定
6日	轰隆魔块	Boom Blox	EA	益智	美版未定
19日	上旋高手3	Top Spin 3	2K Games	体育	49.99美元
27日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	49.99美元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008年3月			
13日	影之传说2	影之传说 –The Legend of Kage 2–	Taito	动作	3800日元
13日	DS美文字训练	DS美文字トレーニング	Nintendo	益智	3800日元
18日	世嘉超级明星网球	Sega Superstars Tennis	SEGA	体育	29.99美元
19日	超热血高校躲避球	超热血高校くにおくん ドッジボール	ARC System Works	体育	3800日元
19日	时间空洞	タイムホロウ –夺われた过去を求めて	Konami	文字冒险	4980日元
19日	戏剧迷宫 樱花大战 缘因有你	ドラマチックダンジョン サクラ大战 君あるがため	SEGA	角色扮演	4800日元
19日	模拟城市DS 2 从古代穿越到未来的街道	シムシティ DS2 –古代から未来へ续くまち–	EA	模拟经营	3800日元
20日	忍者龙剑传 龙剑	Ninja Gaiden Dragon Sword	Tecmo	动作	39.99美元
20日	伊苏DS	イースDS	Interchannel–Holon	动作角色扮演	4800日元
20日	伊苏Ⅱ DS	イースⅡ DS	Interchannel–Holon	动作角色扮演	4800日元
20日	十字架与吸血鬼 七夕的阳海学院小姐	ロザリオとバンパイア 七夕のミス阳海学院	Capcom	文字冒险	4800日元
27日	机动战士高达00	机动战士ガンダム00	NBGI	动作	4980日元
27日	铁道讲座 JR篇	铁道ゼミナール JR篇	Taito	益智	4800日元
		2008年4月			
3日	名侦探柯南 消失的博士与找碴之塔	名探偵コナン 消えた博士とまちがいさがしの塔	NBGI	益智	4800日元
10日	棋灵少女	しおんの王	每日Communications	桌面	4800日元
22日	N+	N+	Atari	动作	29.99美元
24日	梦猫DS	梦ねこDS	SEGA	模拟养成	4800日元
24日	召唤之夜	サモンナイト	Banpresto	策略角色扮演	4800日元
24日	太鼓之达人DS 7岛大冒险	めっちゃ! 太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险	NBGI	音乐	4800日元
		2008年5月			
1日	唐·金出品 荣耀拳击手	Don King Presents: Prizefighter	2K Games	体育	美版未定
1日	怪物研究所	Monster Lab	Eidos	动作角色扮演	美版未定
1日	铁人	Iron Man	SEGA	动作	39.99美元
19日	上旋高手3	Top Spin 3	2K Games	体育	39.99美元
22日	绯色的欠片DS	绯色の欠片DS	Idea Factory	文字冒险	4800日元
27日	功夫熊猫	Kung Fu Panda	Activision	动作	39.99美元
29日	无限的边境 超级机器人大战原创世纪传奇	无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ	Banpresto	角色扮演	5800日元

03.19 重生传说

PSP 角色扮演 ■NBGI ■4800日元 ■无对应周边 全年龄玩家对应 CERO A 推荐度 B

PSP《重生传说》是PS2原作的移植版，在画面变为16:9的基础上，还追加了鉴赏模式和部分原创内容。这款在2004年底推出的PS2"《传说》系列"作品的剧情非常优秀，游戏以不同的方式和角度讲述了两个种族之间的纠葛。游戏在战斗系统方面与以往的"《传说》系列"有所不同，采用了三线战斗方式，立体的战场让战斗更具战略性，不同的角色配置也会有不同效果。不上场的同伴也能获得部分经验值，让玩家在培养同伴上更得心应手，总体来讲本作的难度在系列中不高。





03.18 装甲核心 for Answer

多机种 动作射击 ■FromSoftware ■6800日元 ■对应机种为PS3、X360 全年龄玩家对应 CERO A 推荐度 B

"《装甲核心》系列"在铁杆机甲题材爱好者们的眼中一直都是款无可替代的游戏。本作沿用了以往的世界观和故事背景设定，但是各种新增要素让人依然对其倍感期待。超巨型兵器"ARMS FORT"的登场让游戏被推入了另一种战斗方式，这对玩家的操作显然会要求更加苛刻。在前作中加入的"OB"系统在本作进化为"VOB"，更加具有针对性。而能够联网与多名玩家一同完成人物也是本作另一大吸引目光的地方，相信本作能够再次给玩家带来一场酣畅淋漓的次世代机甲战争！





03.20 忍者龙剑传 龙剑

NDS 动作 ■Tecmo ■39.99美元 ■无对应周边 13岁以上玩家对应 TEEN T 推荐度 A

本作是一款外传性质的作品，为玩家讲述一段关于"龙剑"的全新忍者故事，章节间采用漫画风格的剧情插画，与3D即时演算的剧情画面相比丝毫不逊色。操作是游戏最大特色，游戏将全程使用触控笔来进行操作，例如持续点击前进方向主人公就会朝该方向移动，迅速点击两次就会进行跳跃，跳跃到空中还能够进行手里剑攻击等，只需使用一支触控笔，玩家就能够体验爽快地忍者动作游戏。当使用忍术时，画面将进行切换，玩家需要描绘出"梵文"，成功后便能发动强力的忍术。





廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354

廣告已屏蔽

697354